Magia i Miecz

nr 11(23)/95

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

cena 3,90 ZŁ (39000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109



ZOSTAŃ POWIERNIKIEM PIERŚCIENIA !

URATUJ ŚRÓDZIEMIE !



MAG

JUŻ WKRÓTCE !!!

MIECZEM I MAGIĄ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Cześć!

Czy wasze gliniane świnki-skarbonki są pełne? Nie? No to szybko zadbajcie o napełnienie im brzuszków! Po co? Oczywiście po to, aby móc te brzuszki potem opróżnić! Zbliża się WJAS, czyli Wielki Jesienny Atak Systemów. „Żołnierz Zagłady", „Zew Cthulhu", „Władca Pierścieni", „MERP", żeby wymienić tylko te produkowane przez naszą firmę. A przecież na tym nie koniec...

Otrzymujemy od was sporo listów, na bardzo różne tematy. Część z nich rzecz jasna zawiera oceny, czy to poszczególnych działów pisma, czy też całych numerów, czy wreszcie tak zwanej linii programowej „Magii i Miecza". Cieszą nas listy pochwalne, krytyczne analizujemy – jedne i drugie jakoś tam wpływają na kształt pisma. Zwracam jednak waszą uwagę na jeden szczegół: absolutyzację własnych gustów. „Wywalić Warhammera!", „Opowiadania są do kitu!", „Co za pacan gra w Kryształy?!", „Liczy się tylko system Bromba Space!", „Więcej seksu!", itd., itp. Otóż, zwracam uwagę Szanownej Publiczności, robimy pismo dla kilkunastu tysięcy osób. Każda z nich ma swoje gusty i preferencje. Nasi czytelnicy grają w różne systemy, mają (na przykład ze względu na miejsce zamieszkania) różny dostęp do gier anglelskojęzycznych, są wśród nich rolplejowi wyjadacze, są i początkujący awanturnicy. Musimy pogodzić ich gusty. Staramy się, aby część materiałów w piśmie była uniwersalna, dla wszystkich. Ale siłą rzeczy musimy publikować też teksty bardziej specjalistyczne, dla węższych grup odbiorców. Pamiętajcie, to co uważacie za Jedynie Słuszne i Sensowne, dla innego gracza będzie tylko głupawe i niepotrzebne. Potwierdzają to wasze listy i wyniki ankiety (numer 22). W zasadzie wszystkie działy otrzymały oceny bardzo dobre i dobre od 60-80% respondentów. Ale też każdy dział od kilku-, kilkunastu procent czytelników otrzymał oceny bardzo słabe i słabe. Co z tego wynika, wiedzą tylko Bogowie Periodyków Czarno-Białych!

Piszcie do nas, głaszczcie i lejcie po łbach, ale bądźcie łaskawi wziąć pod uwagę to, że wasze oceny mogą diametralnie różnić się od opinii wielu innych czytelników. Ot i co.

Tomasz Kołodziejczak

PS. Jak tam było w Halloween?

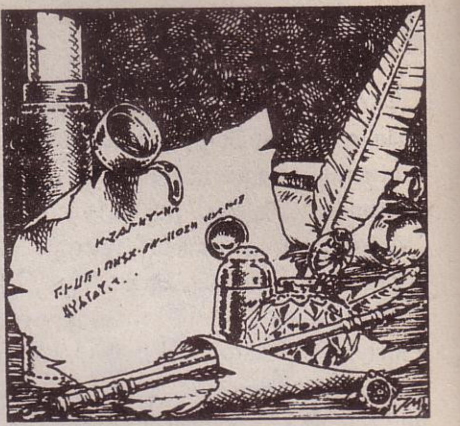
MAGIĄ I MIECZEM

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Red. nacz. wydawnictwa: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół:
Tomasz Kołodziejczak (redaktor naczelny),
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar, Artur Marciniak,
Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graficzny)
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują:
Maciej Kocuj, Rafał Gałecki, Jarosław Grzędowicz,
Dariusz Paszkowski, Wojciech Zalewski (strategia)
Korekta: Elżbieta Szelest
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94
Ilustracja na okładce: Bartosz Minkiewicz
Skład i łamanie własne.
Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

SPIS TREŚCI:

No cześć!

Po miesięcznej przerwie wracam za swe biurko. Od razu chciałbym powiedzieć jedno: wcale się nie upieram, że w pudle WH40K jest ponad 100 figurek. Jest ich ciut mniej, a wzmianka o mym uporze, zamieszczona w poprzednim numerze, była spowodowana „lekkim zmęczeniem” jej autora. Ale w końcu nie to jest najważniejsze...



Zacznijmy z grubej rury...

Nie kupuję waszego pisma od numeru 15., z tego powodu, że nie znajduję tam nic ciekawego. Sam prowadzę i gram w Cyberpunka 2020. Kiedy przeczytałem 14 numer MiM, myślałem, że coś się ruszy. Ale mimo oczekiwań, w następnych numerach nie znalazłem dla siebie nic. Aż tu nagle dostaję do ręki ostatni numer i widzę kopię tekstów z oryginalnych rozszerzeń (nawiasem mówiąc ciekawe jak z legalnością wspomnianych materiałów). Rower mi wyjechał z komórki, a kartofle zaczęły czwórkami wychodzić z piwnicy.

CZY WY MACIE DOM? (Muszę szczerze powiedzieć, że nie wiem, o co chodziło autorowi w tym zdaniu – przyp. red.)

Dajcie coś swojego i w miarę ciekawego, np. opisy barów czy gazetę ukazującą się w świecie CP2020. Takie duperele naprawdę się przydają. Skoro już zdecydowaliście się pisać o jakimś systemie, róbcie to dobrze.

Ale jeśli nadal zamierzacie kopiować oryginalne teksty i drukować fascynujące ciekawostki dla kryształowych wypierdków, to lepiej idźcie turlać pyzy, bo ludzie przestaną kupować wasze pismo.

Z pełnym poważaniem
Mariusz Borzęcki, Otwock
(z pełnym poparciem klubu WYVERN)

Lubię takie listy. Zawsze wnoszą coś ciekawego. Z każdego zdania przebija troska o nasz los. Tu na przykład Szanowny Czytelnik (do numeru 15.) martwi się naszymi problemami mieszkaniowymi. Dziękujemy, nie jest z tym źle, czasami tylko Kurzymiś nie ma gdzie nocować, ale dzieje się tak tylko wtedy, gdy jest w swej kurzymisiowej, nie ludzkiej powłoce.

W naszych egzemplarzach pisma znalazła się informacja, że tekst jest tłumaczeniem, podano skąd pochodził materiał oryginalny, a także to, że na publikację tekstu zezwolił polski wydawca gry, który rzecz całą uzgodnił z właścicielem praw. Być może w egzemplarzu Mariusza, w tym miejscu pojawiła się biała plama. Zawsze wydawało nam się, że zamieszczone uwagi są wystarczające, ale być może tak nie jest. Z chęcią wysłuchamy kolejnych, dotyczących tego tematu, uwag Szanownego Czytelnika.

Co do opisów rozmaitych barów to nasze zdanie jest identyczne ze zdaniem Czytelnika, tylko że dokładnie odwrotne. Z naszych doświadczeń wynika, że materiały takowe nie są specjalnie odkrywcze. Ale i tu może się mylimy.

Kopiować tekstów nie będziemy, ale zamieszczać tłumaczenia oryginalnych materiałów będą się pojawiać z niepokojącą dla niektórych osób regularnością. Co do fascynujących ciekawostek dla *(piiiiiiiiii)*, to raczej nie zaprzestaniemy ich zamieszczania. Nie lubimy turlania pyz, ale z dużą przyjemnością poobserwujemy Czytelnika, wykonującego tę pasjonującą czynność.

Pozdrowienia dla klubu WYVERN.

W kilku listach pojawiły się pytania i pretensje związane ze *Złotym Smokiem*. Ludzie drodzy! My naprawdę nie mamy pojęcia, czy pismo to ukaże się ponownie (choć nic na to nie wskazuje), nie wiemy też, co stało się z waszymi pieniędzmi, nie znamy sposobu ich odzyskania i nie wyrażamy chęci zajęcia się Strategusem.

Pytacie się również, jakie kryteria musi spełniać tekst, by został dopuszczony do druku. Mam nadzieję, że zostaniecie usatysfakcjonowani informacjami podanymi w poniższej ramce.

1. Tekst musi być napisany po polsku.
2. Tekst musi być poprawny pod względem językowym i interpunkcyjnym (jeśli macie z tym kłopoty, to poproście kogoś o pomoc).
3. Objętość: artykuł – 3-9 stron maszynopisu; przygoda – do 20 stron maszynopisu; opowiadanie – do 15 stron maszynopisu (strona maszynopisu – 1800 znaków).
4. Tekst musi być dostarczony w postaci wydruku komputerowego i na dyskietce (format w zasadzie dowolny). Ewentualnie dyskietkę można dosłać już po zakwalifikowaniu tekstu do druku.
5. Koniecznie należy tekst przepuścić przez słownik ortograficzny, sprawdzić, czy nie ma w nim podwójnych spacji i innych błędów literowych!
6. Zapraszamy do współpracy!

Kilka adresów:

Jestem młodą MG. Szukam innych MG, z którymi chciałabym wymieniać doświadczenia.
Urszula Krasny
ul. Akacjowa 10/5
31-499 Kraków

Poszukuję MG do Warhammera
Witold Cegła
ul. Górnośląska 69/76
62-800 Kalisz tel. 53-53-33

Poszukuję graczy i MG
Adam Kołodziejczyk
ul. Energetyków 9/27
43-170 Łaziska Górne tel. 1243-624

Arkadiusz Gustowski (16 lat)
ul. Grunwaldzka 46/5
Kędzierzyn-Koźle 47-220

Szukam graczy i MG do Kryształów Czasu
Adam Barwicki (18 lat)
ul. Hajducka 24
41-500 Chorzów tel. 410-427

Wymienię się scenariuszami do Oka Yrrhedesa
Roland Sadowski
Oś. Sikorskiego 33a/5
Żory 44-244

Wojciech Świątek (16 lat) (WFRP i KC)
ul. Abrahama 28
Gdańsk Oliwa 80-307

Proszę o kontakt MG do Shadowruna
Adrian Bednarek
ul. K.K. Baczyńskiego 2/28
Częstochowa 42-224



Alek Jasiński

Do O!Hyde Parku przychodzi sporo listów. Wątki i uwagi się powtarzają. Czekamy na więcej. Przypominamy, że wciąż dyskutujemy o wyższości literatury nad grami fabularnymi i na odwrót.

(...) Chciabym włączyć się do dyskusji rozpoczętej listem pana Andrzeja Stachowiaka. W swoim liście głęboko uraził on moje uczucia, jakie żywię do gier fabularnych, ośmielając się twierdzić, że są one kiczem i ogłupiaczem umysłów. Być może obiekcje pana Stachowiaka są spowodowane tym, że zapoznał się tylko z kilkoma najprostszymi systemami lub uczestniczył w sesjach, gdzie jego koledzy prowadzili kicze własnej produkcji (przepraszam kolegów p. Stachowiaka za uznanie ich systemów za niedoskonałe, ale trzymam się wypowiedzi panów kolegi). Pan Stachowiak podważa tezę, że gry fabularne rozwijają wyobraźnię. Oj, drogi panie, to chyba przesada. Gry fabularne są jedną z niewielu rozrywek młodego człowieka, jakie związane są z myśleniem. No, chyba że treść przygody związana jest z wybiciem grupy orków. Gram już ponad trzy lata, więc naprawdę wiem o tym więcej od pana. (...)

Na koniec listu chciałbym zaproponować autorowi listu sięgnięcie po grę Zew Cthulhu, która oparta jest na twórczości pana ulubionego pisarza, H.P. Lovecrafta, oraz zadać pytanie.

Może lepiej byłoby, aby młodzież grająca w gry fabularne odrzuciła je w kąt i wystawała po bramach lub siedziała w parkach, pijąc tanie wina lub zażywając narkotyki?(...)

Andrzej Kubis, Wałbrzych

Witajcie miłośnicy RPG!

(...) Sądzę, że Morderca Elfich Paralityków ma rację! Powieści Tolkiena czy Howarda są nużące, niemrawe, po prostu słabe! Od lektury takich bzdetów wolę krwistą sesję, rzeź niewiniątek czy też zebranie satanistów. Są jednak i ciekawe książki, autorstwa np. Le Guin czy Dicksona. Czytajcie więc takie powieści, a nie nudne niczym wykłady mych katów (nauczycieli) księgi Tolkiena. Życzę wszystkim krwistych przygód i barbarzyńskich sesji. Żegnam, namawiając do nawrócenia się cherlawych, wątłych palantów! Krew i przemoc to jest to! Wiwat przemoc i sesje, precz z nudnym Tolkienem.

Bartek Sadowski

Drogi Morderco Elfich Paralityków!

Z twojego listu wynika, że uważasz się za dobrego gracza. Jednak jeśli dobrą grą nazywasz zarzynanie orków, to się grubo mylisz. Twoje postępowanie wskazuje na jeszcze bardziej szczeniacki sposób rozumienia gier, ale to ci minie, kochany, prędzej czy później. Jeśli nie, to znaczy, że nie jesteś specjalnie mądry. A co do nienawiści do literatury, to nie masz racji. Gdyby nie „usypiający" Tolkien, orkowie znani byliby wyłącznie angielskim lub irlandzkim chłopom, a tobie, „o wielki" pozostałoby mordowanie na ulicach. Ale nie przesadzajmy, jesteś chyba po prostu niedorozwinięty emocjonalnie. Literatura to coś wielkiego, wykraczająca poza ramy twojej i mojej percepcji, to wartość, która daje wielu osobom możliwość odskoczenia od szarej rzeczywistości. Te „smętne bzdety" to sztuka!

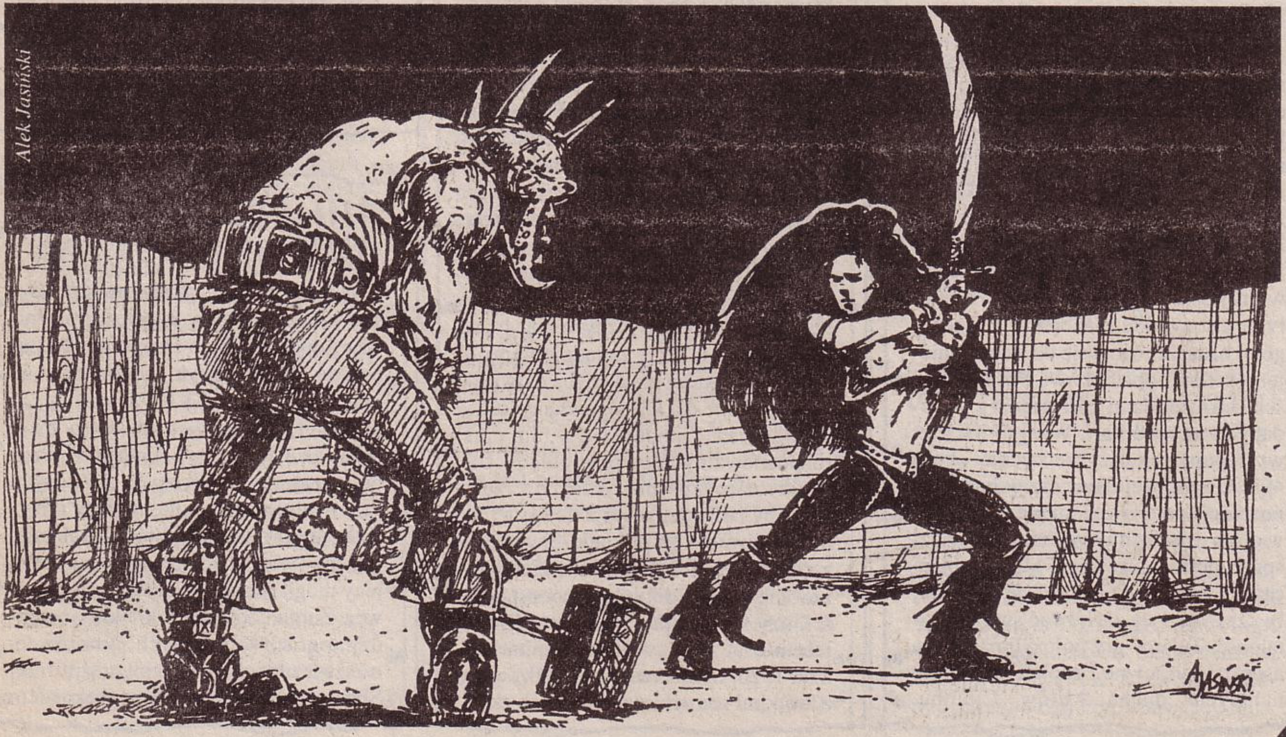
Przyjaciel Elfich Paralityków
i Niziołkowych Kretynów
Igor Makulski, Warszawa

(...) W ostatnim numerze przeczytałam trzy listy z nowego działu O!Hyde Park. Osobiście zgadzam się z wypowiedzią A. Stachowiaka, który oskarża RPG. Sama należę do klubu, który początkowo miał być klubem miłośników fantasy i sf, a przerodził się w klub miłośników gier. Na sesjach graliśmy w różne gry fabularne i książkowe (również w przygody zamieszczone w waszym czasopiśmie). Jednak po kilkunastu sesjach zaczęło mnie nudzić ciągłe, bezmyślne rąbanie goblinów, gnomów i innych potencjalnych wrogów. Z żadnej z gier (w tym KC, Warhammerze czy Oku Yrrhedesa) nie dowiedziałam się, niczego szczególnego lub nowego, oprócz tego, w jaki sposób wybić oddział orków o potencjale gorszym od żaby (jaka z tego satysfakcja?). Nie trzeba w tych grach zbytnio wysilać komórek mózgowych, przypominają one gry dla dzieci z trzeciej klasy. To samo dotyczy Waszego pisma, które początkowo czytałam „od dechy do dechy", ponieważ znajdowały się w nim publikacje w rodzaju „Miecz, tasak i inne kosy" Roberta Zegara, czy „Koń jaki jest, każdy widzi" Jącka Komudy. Obecnie w „MiM" nie znajdzie się prawie niczego o książkach, stowarzyszeniach zagranicznych, czy historii broni i rycerstwa odgrywających dużą rolę w RPG. Jedyne, co czytam dokładnie, to rubryka listy, a od czasu do czasu informacje, które i tak są niezbyt interesujące i nie są zorganizowane w sposób wygodny dla czytelnika. (...) Za mało jest opowiadań, nic nie ma o nowościach książkowych, a w końcu jesteście jednym z najlepszych czasopism o fantastyce, jakie są dostępne na rynku.

Krótko mówiąc, wszyscy myślą tylko o RPG, a gdzie książki?

Pozdrawiam całą redakcję

Agnieszka Jaworska, Rabka.



LEVIATHAN

Na rynku zachodnim ukazała się właśnie nowa gra bitewna, zatytułowana **Leviathan**. Jej wydawcą jest szkocka firma Grendel, znana z wysokiej jakości figurek. Gra umiejscowiona jest w dzikim świecie, gdzie toczą się ciągłe walki o władzę pomiędzy orkami, goblinami, dzikimi elfami, barbarzyńcami i krasnoludami. Rasy przedstawione są w dość niekonwencjonalny sposób, podobnie zresztą, jak potwory, maszyny bojowe i wiele innych elementów gry.

Leviathan ukaże się w przyszłym roku w języku polskim, nakładem firmy **Robson**. Omówienie angielskiej wersji znajdzie się w następnym numerze **Magii i Miecza**.

(A.M.)

KRUK NA KARCIE

Miłośników filmu „Kruk" ucieszy zapewne wiadomość, że ukazała się właśnie gra karciana, oparta na motywach tego obrazu. Jej producentem jest firma Target Games AB. Gra sprzedawana jest jedynie w boosterach, zawierających oprócz kart również instrukcję. Rozgrywka jest szybka i bardzo gwałtowna, dobrze oddając nastrój filmu. Polecamy!

(A.M.)

KARCIANY CTHULHU

Firma Chaosium, idąc z duchem czasu, zdecydowała się na stworzenie karcianej gry opartej na mitologii Lovecrafta. Będzie się ona nazywała **Mythos** i zapowiada się dość atrakcyjnie. Zestaw podstawowy będzie się składał z 60 kart, specjalnej karty badacza oraz instrukcji. Wydawca twierdzi nawet, że instrukcję da się czytać bez lupy, która w przypadku innych produktów tego typu jest zwykle niezbędna. Poszczególni badacze różnią się od siebie umiejętnościami, początkową Poczytalnością oraz zasadami korzystania z posiadanych na ręku kart. Wszystkich kart występujących w grze będzie około 400. Gracz, wcielając się w badacza, podróżuje do różnych miejsc, opisanych w opowiadaniach Lovecrafta, gromadzi sprzymierzeńców, księgi Mitów, zbiera czary i artefakty. Oczywiście przez cały czas stara się zachować swą Poczytalność. Twórcy gry położyli nacisk na aspekty narracyjne i zdołali (podobno) uchwycić ducha Mitów Cthulhu. Rozgrywka, w której biorą udział dwaj gracze trwa od 30 minut do godziny, a zwiększenie liczby uczestników dodatkowo ją wydłuża. Termin wydania jest ustalony na marzec 1996 roku.

(jvd)

NOWE DODATKI DO COC

Zew Cthulhu jest jedną z najstarszych wciąż rozwijanych gier fabularnych. Najciekawsze z ostatnich suplementów do tego systemu, wydanych przez firmę Chaosium to:

THE LONDON GUIDEBOOK. Przedstawia Londyn lat 20., sekrety i nieznane aspekty tego mglistego miasta. Badacze i strażnicy znajdą tu opis dziwnych tuneli pod miastem, skutki wojny, nowe zawody i pomysły na przygody.

1990'S HANDBOOK. Uzupełniona wersja podręcznika **Cthulhu Now**, wprowadzająca w świat połowy lat 1990. Zawiera nowy sprzęt obserwacyjny, komputerowy oraz broń. Opisuje role rządu, wojska, policji i podziemnego światka we współczesnym świecie. Oprócz tego, znajduje się w nim opcjonalny system określania miejsca trafienia oraz kilka propozycji scenariuszy.

THE COMPACT ARKHAM UNVEILED. Nowe, rozbudowane wydanie jednego z najbardziej znanych suplementów, **Arkham Unveiled**. Wszystko o Arkham, centrum Lovecraftowskiego horroru, w roku 1928. Mieszkańcy, sklepy, uczeni, umiejętności, księgi wiedzy, ceny, stosunki społeczne, kryminaliści i zwyczajni, uczciwi ludzie - to wszystko znajduje się w tym dodatku, wraz z licznymi odniesieniami do tekstów źródłowych. Suplement zawiera cały oryginalny materiał, poprawiony i rozszerzony o nowe informacje. Poza tym, dołączona jest duża mapa miasta i specjalne wydanie gazety Arkham Advertiser.

TAINT OF MADNESS. Suplement, dotyczący Poczytalności, obłędu, terapii, szpitali psychiatrycznych oraz praw związanych z tymi zagadnieniami – czyli spraw, które mają chyba największe znaczenie dla każdego szanującego się Badacza. Znajduje się w nim opis rozpoznawalnych odmian obłędu, historia rozwoju psyhiatrycznych terapii, sposoby radzenia sobie z obłąkanymi oraz prawne komplikacje, związane z szaleństwem. Opisane są tu zmodyfikowane zasady, dotyczące poczytalności, trzy szpitale psychiatryczne (Bethlehem z lat 1890., Arkham Sanitarium z lat 1920. i Bellevue z lat 1990.) wraz z krótkimi scenariuszami, których akcja toczy się w tych instytucjach. Dodatek zawiera również sposoby przeprowadzania wywiadu psychiatrycznego, wzory dokumentów, słownik terminów psychiatrycznych dla każdej epoki i wiele innych, ciekawych informacji.

(jvd)

WZORKON'95

W dniach 6-8.10.95 w budynku XXI LO w Łodzi odbył się kolejny już Wzorkon, konwent fanów gier fabularnych, organizowany przez miejscowy klub, LIGę Dagobah. Przybyło około 250 osób z całej Polski, co oznacza, że Wzorkon staje się jedną z popularniejszych imprez tego typu. Organizatorzy spodziewali się prawdopodobnie znacznie mniejszej liczby gości, gdyż ilość przygotowanych pomieszczeń była zdecydowanie niewystarczająca – po prostu było ciasno. Tym razem tematem przewodnim imprezy była III wojna światowa. Organizatorzy zapewnili m.in. pokaz Warhammera 40K, poprowadzony przez Artura Szyndlera, turniej Space Hulka, pokaz gry karcianej Doomtrooper - Żołnierz Zagłady oraz konkurs AD&D. Swoistą atrakcją był również „pojedynek cytatów", w którym wzięło udział trzech gości konwentu: Andrzej Sapkowski, Ewa Białołęcka i Feliks W. Kres. Uczestnicy należeli przeważnie do młodszej części fandomu, średni wiek oscylował w granicach kilkunastu lat. Najczęściej grano w: WFRP, Kryształy Czasu, Oko Yrrhedesa, Werewolf, AD&D, Vampire, Star Wars i Call of Cthulhu. Ogólnie, impreza była OK, a za rok czeka nas następny Wzorkon.

(Lord Archiwista&jvd)

VIII LUBELSKIE DNI FANTASTYKI

W dniach 20-22 października odbył się w Polsce kolejny konwent miłośników fantastyki. Tym razem były to Lubelskie Dni Fantastyki, zorganizowane jak zwykle przez LKF "Syriusz". Od piątku do niedzieli prawie sto osób uczestniczyło w przygotowanych przez organizatorów rozlicznych atrakcjach. Przez cały czas trwania imprezy odbywały się projekcje filmów, dyskusje, gry rpg (włącznie z nocami), a uczestnicy mogli wziąć udział w loterii fantowej. Zorganizowano 4 konkursy: wiedzy o grach fabularnych, o horrorze, o "Gwiezdnych Wojnach" oraz turniej Space Hulka. Swoistym rekordem

klubowym był czas trwania spotkania z Maciejem Parowskim, redaktorem naczelnym "Nowej Fantastyki" i towarzyszącym mu "koniem pociągowym NF", pisarzem Konradem Lewandowskim - trwało ono przez prawie 3 godziny - można było się na nim dowiedzieć m.in., że niektórzy autorzy drukują w NF tylko dlatego, że mają bliżej do redakcji tego pisma, niż gdziekolwiek indziej. Wyjątkowo interesująca była oprawa plastyczna imprezy. Oprócz sali wystawowej z ciekawą ekspozycją rysunku fantastycznego, bez przerwy powstawała w kuluarach żywa galeria, złożona z podobizn uczestników i organizatorów konwentu. W stojących na korytarzach gablotach można było obejrzeć archiwalne wydawnictwa klubowe, figurki i znaczki. Cały czas trwała też kampania pod hasłem "Cthulhu na prezydenta - po co głosować na mniejsze zło", zbierano oczywiście podpisy pod kandydaturą. Nie mogło naturalnie zabraknąć spotkania z przedstawicielami **Magii i Miecza**. Dyskusja obracała się głównie wokół związków rpg z literaturą i tego, co publikujemy na naszych łamach. Ogólnie - panowała miła, kameralna atmosfera, charakterystyczna dla tej imprezy. Następne Dni Fantastyki oczywiście za rok.

(jvd & kocuj)

SOBOTA Z FANTASTYKĄ

III Sobota z Fantastyką odbyła się 7.X.95 w warszawskim kinie Grunwald. Główną filmową atrakcją imprezy był bez wątpienia przedpremierowy pokaz filmu „Sędzia Dredd" z boskim Sylwestrem. Poza tym pokazano „Draculę" i „Hardware". Wśród imprez towarzyszących warto wymienić koncert zespołu folkowego „Slainte Mhath", prezentację muzyki elektronicznej inspirowanej prozą Tolkiena (zespół „Michel Delving"), prezentację gry Man O'War, spotkanie Jacek Komuda versus Artur Szyndler oraz promocję najnowszej książki Tomasza Kołodziejczaka „Wrócę do Ciebie, kacie". Odbył się pierwszy turniej „Doomtroopera" przy użyciu polskich kart. Wielu uczestników i widzów zgromadził wielki konkurs na Multifana Fantastyki, w którym można było wygrać wiele cennych nagród. Cały dzień działały stoiska z akcesoriami RPG, a przy kilkunastu stolikach trwały sesje. Przez kino Grunwald przewinęło się około 350 osób.

Następna, IV Sobota z Fantastyką, odbędzie się 18.XI.95. W programie trzy filmy: „Johny Mnemonic" (dzień po premierze!), „Terminator II", „Miasteczko Helloween". W przerwach między filmami odbędą się spotkania z polskimi pisarzami i wydawcami, pokazowe gry, sesje RPG, turniej „Doomtroopera" (szykujcie talie!), konkursy z masą cennych nagród. Weźmiecie udział w promocji polskiej edycji systemu „Zew Cthulhu".

„Johny Mnemonic", nakręcony na podstawie opowiadania Gibsona, to obraz cyberpunkowy. Tej tematyce podporządkowanych będzie wiele punktów programu. Jedną z głównych atrakcji stanie się na pewno możliwość założenia na głowę hełmu VR! Przewidziano spotkanie z tłumaczami gry „Cyberpunk 2020" i książki „Neuromancer", dyskusję pomiędzy polskimi autorami na temat „Fixerzy znad Wisły", spotkania z redakcjami pism komputerowych.

O wszystkich szczegółach i zmianach w programie dowiecie się z Magazynu Fantastyki Radia WAWA (do słuchania w Warszawie i bardzo szerokich okolicach) 69.8 i 89.8 FM, niedziela, 15.05-16.00.

Bilety do kupienia na tydzień przed imprezą, m.in. w redakcji pisma „Magia i Miecz".

(Długi)

POLSKIE AD&D

Wydawnictwo TM SEMIC opublikowało pierwszy z zapowiadanej serii dodatków do polskiej edycji najbardziej znanej gry fabularnej świata, czyli **Advanced Dungeons & Dragons**. Są to "Karty Cech Postaci", czterdziestostronicowy zeszyt, zawierający różnego rodzaju przydatne graczom karty. Znajdują się tam: karty cech postaci (21 sztuk) oraz karty czarów (17 sztuk). Same karty (w kolorze zielonkawym - ?!) wykonane są dość niestarannie - prezentują się zdecydowanie gorzej, niż w edycji oryginalnej. Dodatkowo efekt psuje tłumaczenie, które daje się we znaki już na okładce, czego przykładem może być zdanie: "Nowe Karty Cech Postaci są także skomponowane tak prosto, jak nigdy dotąd dla szybszej i bardziej spontanicznej zabawy w gry fabularne!" (dodajmy, że nazwisko tłumacza nie jest podane). Dodatek ten można kupić tylko dlatego, że w "Podręczniku Gracza" nie ma wzoru karty postaci, choć sądzę, że nie jest to powód wystarczający. Miejmy nadzieję, że drugi, podstawowy podręcznik do AD&D - "Przewodnik Mistrza Gry", zostanie opracowany znacznie lepiej.

(jvd)

MAGAZYN FANTASTYKI RADIA WAWA

W każdą niedzielę, między 15.00 a 16.00 zapraszamy do słuchania audycji radiowej, poświęconej grom, literaturze, komiksom (i wszystkiemu innemu) fantastycznym. Audycję prowadzi Tomasz Kołodziejczak, wśród gości programu pojawiają się pisarze, dziennikarze, tłumacze, wydawcy, dystrybutorzy fantastyki. Na słuchaczy czekają liczne konkursy z bardzo cennymi nagrodami.

RADIO WAWA 69.8 89.8 FM

FANDOM POLSKI
& GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI
ZAPRASZAJĄ
NA 11 KONWENT
POLSKIEJ FANTASTYKI

POLCON'95

I 9 KONWENT
POLSKICH KLUBÓW FANTASTYKI

NORDCON '95

(w skrócie PiN)

Termin: 29 listopada (środa) – 3 grudnia (niedziela) '95.

Miejsce: Ośrodek Wczasowy „Hutnik", Jastrzębia Góra+okolice.

Program: spotkania autorskie, wycieczki po okolicy, filmy, komputery, kąpiele zwykłe i ekologiczne, gry fabularne, fandisco, wystawy, Wielki Bal Akademicki, konkurs Fandomu, gra terenowa, wręczenie nagrody im. Janusza Zajdla, aukcja, gry strategiczne, konkurs strojów, wystawa oraz różne dziwne niespodzianki.

Wszelkie informacje:
Gdański Klub Fantastyki,
P.O.Box 76, 80-365 Gdańsk 37,
tel. 0-58-531073.

PiN odbywać się będzie pod hasłem: **UNIWERSYTET BAŁTYCKI** (w skrócie UB). Uczelnia pod Wyższym Patronatem Galaktycznej Akademii Nauk zaprasza na I Konferencję Nauk Alternatywnych i Magicznych. W trakcie konferencji odbędą się następujące sesje tematyczne: Magii Teoretycznej i Stosowanej; Drakonologii i Potworystyki Ogólnej; Atlantologii i Innych Zaginionych Kontynentów, Ufologii i Napędów Międzygwiezdnych; Omnitologii Porównawczej; Inne.



LEKTURY NADOBOWIĄZKOWE

Jeżeli zapytacie kogoś, kto trudni się wydawaniem bądź sprzedawaniem książek o pierwsze skojarzenie słów „zbiór opowiadań", to przede wszystkim odpowie wam, że coś takiego „się nie sprzedaje". Zupełnie, jakby proces handlu miał zachodzić samoistnie, niczym dojrzewanie ogórków. To już będzie niestety wszystko, co zdoła wam taki człowiek powiedzieć na ten temat, ponieważ zbiorów opowiadań praktycznie nie ma. Nie ma dlatego, że „się nie sprzedają", a „się nie sprzedają", bo ich nie ma. Paragraf dwadzieścia dwa.

Osobiście bardzo lubię zbiory i antologie. Ba, kiedyś, w zamierzchłych czasach, kiedy zaczynałem czytać fantastykę, takie właśnie składanki stanowiły podstawę czytelniczej diety. Seria „Stało się jutro", „Kroki w nieznane", „Rakietowe szlaki", autorskie zbiory Zajdla, Fijałkowskiego i innych – toż to były rarytasy!

Pomijam już kwestie czysto warsztatowe, jak choćby fakt, że opowiadanie musi mieć początek i koniec, a powieść, jak dowodzą niektóre cykle fantasy – nie, oraz takie, że w krótkiej formie widać gołym okiem i przesłanie, i sens, i pomysł, a powieść, jeżeli jest dostatecznie gruba nie musi zawierać żadnego z tych elementów. Istotne jest natomiast to, że zbiór opowiadań jest przedsięwzięciem o wiele mniej ryzykownym dla czytelnika, co, zważywszy ceny książek, może być okolicznością decydującą. Zbiór daje wiele możliwości, wiele kolejnych szans na uwiedzenie czytelnika. Każde opowiadanie to osobna możliwość, za każdym razem zaczynamy od początku i za każdym razem możemy mieć nadzieję na podróż do zupełnie nowego fantastycznego świata.

Zbiór „Wrócę do ciebie, kacie" Kołodziejczaka ucieszył mnie, mimo że większość opowiadań czytałem już wcześniej. Tytułowe „Wrócę do ciebie, kacie", „Wstań i idź" i „Po co żyją fomole" drukował „Fenix", inne pojawiały się a to w „Voyagerze", a to w „Młodym Techniku". Niemniej, przy mnogości mediów i pism zajmujących się fantastyką, ryzyko trafienia na czytelnika, który czytał je wszystkie, jest stosunkowo niewielkie.

Jednym słowem: zbiór jest zróżnicowany. Nie mogło być inaczej, skoro zebrano w nim plon ostatnich dziesięciu lat. W ten sposób stosunkowo nowe, lub zupełnie nowe opowiadania, tak jak tytułowe „Wrócę...", „Lotniarz" i „Głowobójcy" wyraźnie wiążące się interesującym, odrobinę cyberpunkowym tłem, zostały przemieszane z utworami trącącymi myszką, niedzisiejszymi, a nawet jakby nie pasującymi do reszty. Tym jednak, co wiąże tę książkę jest zdecydowane przywiązanie do klasycznej fantastyki naukowej. Akcja większości opowiadań jest zdecydowanie związana z eksploracją kosmosu, badaniami podstawowymi oraz fascynacją naukami twardymi. Zdecydowanie najgorzej wypada tu socjologiczna impresja „Jesteśmy potrzebni" – anachroniczna, debiutancka jakaś i nie pasująca do reszty. Nie pasuje też „Wstań i idź", również należąca raczej do social fiction mikropowieść, opowiadająca o ponurym świecie przymusowej eutanazji, nie wiadomo dlaczego powiązanej leksykalnie z aborcją. (Policjanci strzegący czystości medycznej gatunku i w jej imię eliminujący ludzi chorych i kalekich nazywa się abortmanami).



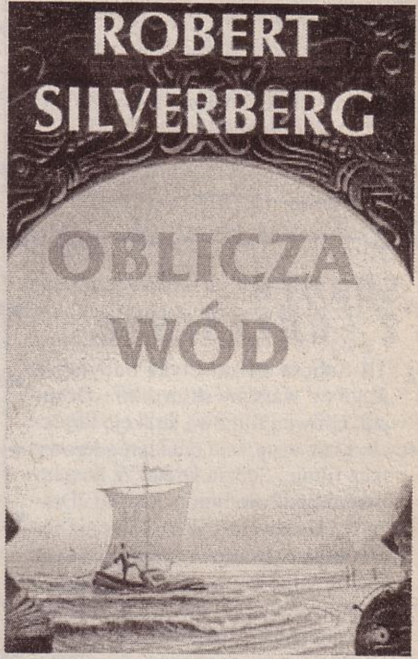
Mimo tego pomieszania, prawdopodobnie celowego i mającego za zadanie podkreślić różnorodność zbioru, wrażenie jest pozytywne. Powodują je zwłaszcza nowsze opowiadania, te osadzone w dalekiej przyszłości, w dziwnym świecie ludzi przekształconych genetycznie, podzielonych na wyspecjalizowane Klany – organizacje różniące się nie tylko działalnością swoich członków – zresztą najczęściej działalnością dziwną i dla nas abstrakcyjną – jak na przykład szybowanie na lotniach w atmosferach gazowych olbrzymów, ale i fizycznie – za pomocą różnych wszczepów i elektronicznych układów.

Oczywiście prosiłoby się o umieszczenie tych opowiadań w osobnym zbiorze – połączonych wspólną wizją świata i cywilizacji, opatrzonych nowymi tekstami – takim zbiorze, jak Pan Bóg przykazał. Ale to już zupełnie inna bajka.

***

„Oblicza wód" Silverberga jest to powieść. Panie i panowie – sensacja. Ani pierwszy tom, ani szósta część trzeciego tomu, ani sequel, ani prequel – powieść. Książka, która się w pewnym momencie kończy, a potem jest skończona. Opowiada o świecie, bardzo modnym i na czasie, zważywszy gigantyczną, dmuchaną rzeźbę autorstwa Kevina Kostnera, która właśnie straszy w kinach. O świecie, składającym się wyłącznie z oceanów. Kropka. Mamy tam rdzenną ludność w postaci jakby rozumnych fok oraz ludzkich rozbitków. Piszę: rozbitków, ponieważ owi niby-koloniści zostali tam zesłani w celu zasiedlenia świata, tymczasem bytują niczym ofiary katastrofy, przetwarzając prostymi środkami to, co znajdą w morzu, jedząc glony, owijając się glonami i popijając gorzałkę z glonów. Za stały ląd musi im wystarczyć grząska powierzchnia plecionych z zielska wysp-tratew, a za koegzystencję z obcą rasą pogardliwa obojętność tamtych. Rozproszona we wszechświecie ludzkość o nich zapomniała, nie ma portów kosmicznych, ani możliwości opuszczenia przeklętego świata.

Główny bohater jest jedynym lekarzem takiej właśnie społeczności. Urodził się na pływającej wyspie Sorve i właściwie nigdy jej nie opuszczał. Zresztą nie bardzo miał powód. Wszystkie te wyspy są właściwie identyczne, każda gości garstkę Ziemian, łatających swoją egzystencję tym, co znajdą w morzu. Tymczasem pewnego dnia dochodzi do konfliktu ze Skrzelowcami i ludzie otrzymują bardzo proste ultimatum: won, a jak nie, to za łeb i do wody. Ludzie, chcąc nie chcąc, wsiadają na statki i wyruszają na morze w poszukiwaniu jakiejś wyspy, która ich przygarnie. Motyw stary jak literatura: Odyseja, Eneida i te rzeczy. Poetyka, która pchnęła Kolumba w nieskończony ocean, w poszukiwaniu nowej Ziemi. Motyw pasjonujący, z jednym wszakże wyjątkiem.



Podróż fascynuje, jednak nie przez sam akt podróży, ale przez to, co można znaleźć na jej końcu. Podróż po świecie w całości pokrytym wodą po jakimś czasie staje się odrobinę nużąca. Bohaterowie mają jednak cel: na poły mityczną wyspę Oblicza Wód, sęk w tym, że płyną tam okropnie długo, a atrakcje, jakich dostarcza ocean stają się nieco monotonne i po dwustu stronach powodują u czytelnika te same objawy, co długotrwałe kołysanie pokładu. Mimo wszystko, mamy szczęście, że tę powieść napisał Robert Silverberg – wydarzenia są celowe i splatają się w logiczną całość, prowadzącą do zakończenia, które, jeżeli nawet nie jest najoryginalniejszą pointą świata, to jednak w całości usprawiedliwia lekturę. Nawet jeżeli trwała ona długo.

Jarosław Grzędowicz

ZMAGANIA z CHAOSEM

W chwili, gdy piszę te słowa, brak jeszcze reakcji czytelników na Zmagania z Chaosem z ostatniego numeru. Jeżeli okaże się, że otrzymam opinie pozytywne, to być może co pewien czas postaram się zamieścić materiały napisane przez was (oczywiście, jeżeli prześlecie je do redakcji).

Czy czarodziej (1 poziom) i jednocześnie elementalista (3 poziom) o inteligencji równej 60, będzie znał 6 czarów magii wojennej i 18 magii elementalnej, czy też będzie znał 18 czarów magii obu rodzajów łącznie? Krótko mówiąc, czy do obliczania maksymalnej liczby znanych czarów maga-specjalisty używa się najwyższego poziomu magii dla każdego typu magii, czy też oblicza się je oddzielnie? Jeżeli razem, to bardzo ogranicza to magię w tym systemie.

W sytuacji, gdy czarodziej jest równocześnie specjalistą w jakiejś dziedzinie magii, maksymalną liczbę czarów, jakie może poznać oblicza się używając do tego celu najwyższego poziomu magii, do jakiego ma dostęp (w pytaniu powyższym poziomu 3). Tak więc w przykładzie podanym przez czytelnika, czarodziej może znać do osiemnastu czarów poziomów 1-3 i dowolną liczbę czarów magii prostej. Ograniczenie to można ominąć na dwa sposoby – po pierwsze rozwijając swą **Inteligencję**, po drugie podnosząc poziom magii.

Czy w tej samej rundzie bohater może sparować cios i wykonać unik?

Reguły nie dają precyzyjnej odpowiedzi na to pytanie. Wobec tego zależy to tylko od ciebie. Ja pozwalam na parowanie i wykonywanie uników w tej samej rundzie, o ile bohater dysponuje odpowiednią umiejętnością, a walka jest niebezpieczna. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by nieco utrudnić życie bohaterom graczy, np. poprzez wprowadzenie zasady, że w tej samej rundzie można parować i unikać ciosów tylko wtedy, gdy ma się **I** wyższą od **I** przeciwnika.

W jaki sposób oblicza się obrażenia spowodowane przez czary typu Ognistej kuli?

Formuła obliczania takich obrażeń wygląda następująco: K10 + **Siła** (pocisku) – **Wytrzymałość** (celu) = obrażenia. Zadane obrażenia mogą zostać zmniejszone do połowy, jeśli celowi czaru uda się wykonać test **Inicjatywy**.

Z powyższym pytaniem związana jest kolejna wątpliwość:

Trafienia przy pomocy pocisków magicznych zadają obrażenia bez względu na pancerz. Czy magiczny pancerz redukuje w jakiś sposób te rany?

Pancerz magiczny chroni przed magicznymi pociskami jedynie wtedy, gdy kryje całe ciało. W takim przypadku obrażenia są redukowane o ilość PP, jaka występuje na najsłabiej chronionej lokacji ciała (np. jeśli całe ciało jest chronione przez magiczną zbroję płytową +4, a głowa przez magiczny hełm +2, od obrażeń zadanych przez np. Ognistą kulę odejmie się dwa punkty). Oczywiście, istnieją magiczne amulety, runy itp., które mogą dodatkowo zmniejszyć zadane obrażenia.

Jaką ilość punktów magii posiadają gnomy?

Ilość punktów magii u gnomów oblicza się w ten sam sposób, jak w przypadku krasnoludów i halflingów. Jedyny wyjątek od normalnych reguł występuje przy rzucaniu przez gnomów czarów iluzyjnych, które zawsze kosztują je o połowę mniej punktów magii, niż to podano przy opisie zaklęcia (zaokrąglając w górę).

Czy kapłan, który dobrowolnie zmienił profesję (oczywiście nie zmieniając wiary ani charakteru), traci zdolność do używania magii kapłańskiej?

Dobre pytanie, ale trudno na nie odpowiedzieć. Wydaje mi się, że decyzja w tej materii powinna należeć do Mistrza Gry. Osobiście wydaje mi się, że tego rodzaju kapłan, który dodatkowo przestrzega zasad swej religii, nie traci umiejętności rzucania czarów. Duże znaczenie mają oczywiście powody, dla których kapłan zrezygnował ze swej misji.

Czy można zapobiec ożywieniu szkieletu bądź trupa poprzez zabranie jakiejś części ciała lub którejś kości, zabierając np. jego czaszkę?

Muszę uczciwie powiedzieć, że nie mam pojęcia. Z wielu scenariuszy i opisów w literaturze fantasy wynika jednak, że nekromanta może ożywić nawet niekompletne szkielety i trupy. Tak też proponuję postępować – czary przyzywające ożywieńce są skuteczne wobec wszystkich „części" ożywianego delikwenta – inna sprawa, że taki np. piszczel, nawet „ożywiony" nie różni się niczym od „nieożywionego". Zupełnie czym innym może być kościec ręki lub sama ręka, co doskonale można zaobserwować w filmie pod tytułem „Evil Dead". Tak naprawdę jednak, Mistrz Gry powinien kierować się tutaj zdrowym rozsądkiem.



Andrzej Grzechnik

Leszek Jachowicz

ZŁOTY KLAUS

wyróżnienie w konkursie na scenariusz

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Jest piękny, słoneczny dzień. Wszędzie dookoła widać oznaki zbliżającej się wiosny. Drzewa zielenią się pierwszymi listkami, przy drodze kwitną już pierwsze kwiaty. Słychać wesoły świergot ptaków. Jedynie ta błotnista droga psuje cały nastrój. Czy ktoś z was widział kałużę głęboką na pół metra i wypełnioną cuchnącym szlamem?

Gracze mogą wplątać się w fabułę scenariusza w dwojaki sposób. Idąc szlakiem z Bögenhafen na wschód do Gór Szarych lub zmierzając w przeciwnym kierunku. Wcześniej czy później muszą znaleźć się w dolinie rzeki Trübewasser. Najlepiej gdyby prowadzeni przez graczy bohaterowie byli już doświadczeni (dwu– lub trzyprofesyjni), gdyż początkujący mogą mieć poważne kłopoty (nikt chyba nie lubi stracić tego cennego PP). Decyzja zależy oczywiście od wszechwiedzącego MG i samych graczy. Poniższy tekst opisuje ważniejsze miejsca, w których odbywa się akcja scenariusza, bohaterów niezależnych oraz ich zachowanie. MG powinien dokładnie zapoznać się z jego treścią, zanim spróbuje go poprowadzić.

Spotkanie na drodze

Idąc drogą w kierunku zachodnim, gracze przejdą przez most na Trübewasser. Po przejściu kolejnych kilkuset metrów ujrzą siedzące w przydrożnym rowie dziecko. Jest to mały, mniej więcej sześcioletni chłopiec. Ubrany jest skromnie i schludnie, choć odzież nosi ślady długiej podróży. W rączce trzyma szmacianą lalkę – misia, a przy pasku jego spodni wisi mały sztylecik. Nie zareaguje na żadne pytania zadawane przez graczy. Jeżeli ktoś spróbuje zabrać mu misia, wpadnie w szał (jego **Sz, A, WW, I** wzrosną odpowiednio o 2 lub 20). Schwytany ucieknie przy pierwszej nadarzającej się okazji.

Kilkadziesiąt metrów dalej, na drodze, leży ciało martwego mężczyzny, przy którym stoi piękny, kary koń. Zabity mógł mieć około 35 lat. Zginął na skutek ciosu noża lub sztyletu w oko.Wygląda na typowego Estalijczyka – ciemna karnacja skóry, długie, ciemne włosy zakrywające zakrwawioną twarz. Niewysoki, krępej budowy ciała, ubrany w czarne spodnie, koszulkę kolczą, zwykłą szmacianą koszulę, płaszcz, a spiczasty kapelusz, leży obok ciała. Oczywiście wszystko jest niesłychanie ubłocone. Do pasa przypięta jest skórzana torba (a w niej sakiewka z 16 zk, 25 sz, i 8p) oraz ozdobna pochwa z mieczem. Koń niesie w jukach: wełniany koc, 2 blaszane kubki, 5 metrów liny, szmaciany mieszek (w nim igła, nici, haczyk na ryby, mapa Imperium i 5 kartek papieru).

W przypadku, gdy gracze wrócą po dziecko, znajdą je w tym samym miejscu – sztylet nie będzie nosił śladów krwi (został wcześniej dokładnie wymyty). Koń nie będzie miał nic przeciwko zmianie właściciela.

Skrzyżowanie dróg

Jadąc dalej gracze docierają do skrzyżowania dróg. Ma ono kształt litery T. Przy drodze prowadzącej na południe stoi tablica z napisem „Zajazd 100 m". Na środku skrzyżowania rośnie stary, olbrzymi dąb. Do najniższej gałęzi przywiązana jest lina, na której głową w dół wisi człowiek (dynda około 2 metrów nad ziemią). Jest to trzydziestokilkuletni, lekko łysiejący mężczyzna, ubrany jak bretoński kupiec. Pod wisielcem stoi czterech ludzi, którzy od czasu do czasu uderzają go kijami. Nie sprawiają wrażenia ludzi porządnych. Mają zarośnięte twarze, są ubrani w brudne, postrzępione szmaty. Trzech ma miecze, a najwyższy z nich hełm, topór i skórzaną kurtkę. Obok drzewa stoi jeszcze nieduży, pusty wóz zaprzęgnięty w dwa siwe konie.

Jeśli bohaterów graczy jest więcej niż czterech, opryszki uciekną w las. W pozostałych przypadkach bandziory rzucą się do ataku.

Jeżeli BG uratują wisielca, mężczyzna szczerze im podziękuje i przedstawi się jako Friedrich Haarl. Jest to poczciwy człowiek o miłej powierzchowności (powinien sprawiać jak najlepsze wrażenie). Gdyby bohaterowie nie mieli ze sobą dziecka, uratowany poprosi ich o pomoc w odbiciu malca z rąk porywacza. W przeciwnym wypadku poprosi o oddanie chłopca. Na ewentualne pytania odpowie, że sześć dni temu spotkał na drodze umierającego starca, który poprosił go o opiekę nad „małym Klausem" i dowiezienie go do Altdorfu (pod adres Rzemieślnicza 7).

Haarl niezwłocznie ruszy po Klausa. Na swój wóz może zabrać jeszcze trzy osoby. Zatrzyma się przy trupie i rozpozna w nim porywacza. Dzieciak bez sprzeciwu wsiądzie na wóz Friedricha. Nadal nie będzie się do nikogo odzywał. Bretończyk wie, że chłopcu nie należy zabierać misia. Nie wie nic poza tym.

Gdy wszyscy bohaterowie i Friedrich znajdą się znowu razem, Haarl zaproponuje im kolację w zajeździe (jest już późny wieczór) jako wyraz wdzięczności za okazaną pomoc. Wypytywany o szczegóły dotyczące chłopca opowie, że umierający starzec musiał być chyba czarodziejem. Znalazł go na starej drodze między rzeką Bögen a szlakiem wiodącym w kierunku Gór Szarych. Polana, na której leżał, była doszczętnie zniszczona przez ogień. Dookoła leżały ciała ludzi, gnomów, elfów oraz zwierzoczłeków chaosu. Walka musiała być straszliwa i używano w niej wielkiej magii. Nie wie, czy za dostarczenie malca do Altdorfu (gdzie zresztą jedzie) otrzyma nagrodę. Nie wie również, kim był porywacz i dlaczego porwał Klausa.

Karczma

Karczma otoczona jest solidną palisadą o wysokości 2,5 m, która oddziela budynki od lasu. Brama jest otwarta na oścież i stoi przy niej człowiek. Odźwierny wygląda jak ktoś, kto zarabia raczej mieczem, a nie otwieraniem wrót. Wysoki blondyn o jasnych oczach, w koszuli bez rękawów i z mieczem przy pasie. Zajmie się końmi i wozem zapraszając jednocześnie do środka i zachwalając firmowe piwo. Dziedziniec jest nieduży i ma kształt kwadratu. Na lewo od bramy znajduje się drewniana, kryta strzechą stajnia, a na prawo niewielka studnia. Główny budynek jest murowany, jednopiętrowy, z dachem porośniętym brązowym mchem. Drzwi prowadzą prosto do głównej sali, która sprawia wrażenie schludnej i przyjemnej. Na ścianach wiszą liczne zwierzęce skóry i poroża. Po lewej stronie od wejścia znajdują się: kominek, lada, za którą siedzi barman, oraz dwa długie stoły. Po prawej: schody prowadzące na piętro i trzy stoły, przy których mogą siąść po cztery osoby. Wszystkie są zajęte. Przy oknie siedzi młody człowiek w ciemnogranatowym płaszczu, który widząc bohaterów natychmiast wyjdzie z budynku. Środkowy stół zajmuje gnom w skórzanym kaftanie, łapczywie pożerający pieczone kurczę. Stół przy schodach zajmuje dwóch potężnie zbudowanych mężczyzn i jeden halfling. Cała trójka gra w karty.

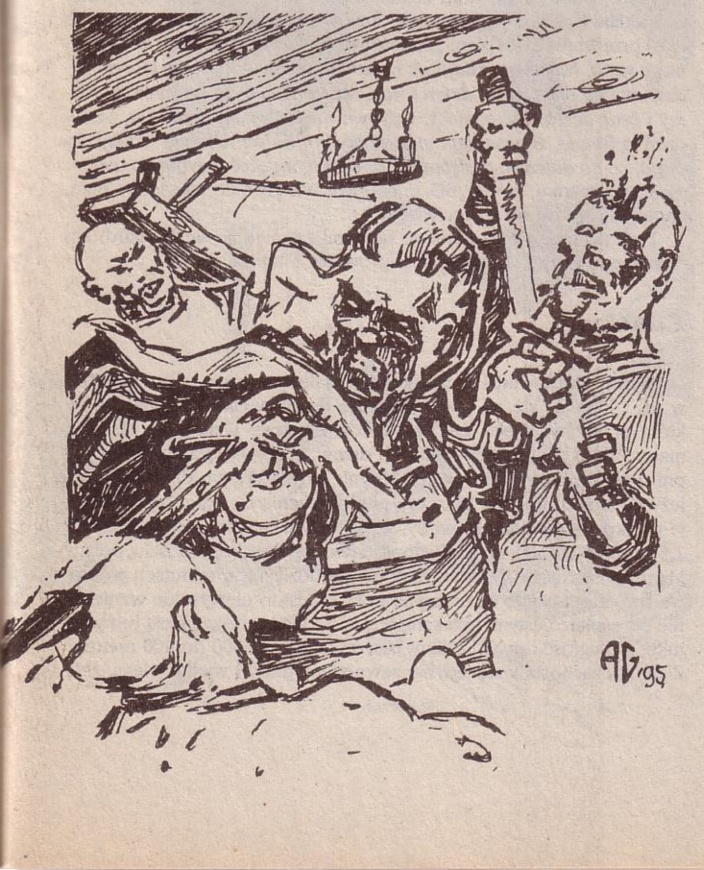
Barman, podobnie jak odźwierny, wygląda raczej na najemnego woja niż na spokojnego wieśniaka. Jest to wysoki, solidnie zbudowany mężczyzna o blond włosach i brzydkiej bliźnie na lewym policzku. Bez większego entuzjazmu obsłuży nowo przybyłych gości (przystępne ceny, dobre piwo, brak pokoi). Napoje zostaną podane w drewnianych kubkach – cztery z nich będą zatrute (ale nie ten dla dziecka) – w każdym naczyniu są dwie porcje *jadu na ludzi*. Po chwili do naszych herosów podejdzie gnom, krzycząc, że napitek jest zatruty. Na jego piersi wisi nieduży, zielony amulet (amulet z *trzykrotnie pobłogosławionej miedzi*). Dla każdego, kto zdążył już wypić swój napój należy przeprowadzić *test ryzyka* (na wykrycie i na zatrucie). Na słowa gnoma zareagują barman i „karciarze", którzy ruszą do ataku na bohaterów. Po upływie trzech rund, przez główne wejście wbiegnie jeszcze dwóch zbirów – jeden z nich to odźwierny. Mały Klaus schowa się pod stołem, natomiast Haarl (o ile jest i nie uległ zatruciu) wskoczy na stół, skąd będzie strzelał ze swojego pistoletu strzałkowego. Gnom stanie po stronie bohaterów i w miarę możliwości będzie się starał rzucić czar *ognista kula*.

Napastnicy będą walczyć do końca, nie uciekną i nie zaatakują dziecka. Po następnych trzech rundach z kuchni wybiegnie dwóch mężczyzn, którzy pomogą właściwej stronie (to znaczy bohaterom prowadzonym przez graczy) – są to prawdziwi gospodarz i odźwierny.

Gdy walka dobiegnie końca, a ciężko ranni zostaną opatrzeni (osoby takie zostaną przeniesione do pokoju na piętrze, właściciele zajazdu dostarczą opatrunki i wodę, gnom może rzucić właściwe czary), należy wyjaśnić sytuację. Prawdziwym gospodarzem karczmy jest rodzina Dargardów. Ernest i Marie są rodzicami Martina – dwudziestoletniego młodzieńca o czarnych włosach i oczach oraz szczupłej sylwetce. Zatrudniają oni jeszcze Ürgo (odźwiernego) i Pierra (kucharza). Ernest jest niewysokim, grubawym, pięćdziesięcioletnim mężczyzną. Jest niezwykle dobroduszny i gadatliwy. Będzie opowiadał mnóstwo historyjek i dopytywał o informacje z „wielkiego świata". Wciąż będzie powracał do pożaru pobliskiej osady drwali oraz do napaści na jego zajazd. Dargardowie opowiedzą, jak to dwa dni temu zostali napadnięci przez „podłych bandziorów", którzy obiecali ich uwolnić dopiero wtedy, gdy wykonają swoją robotę. Niestety – karczmarz nie ma pojęcia, o jakiej „robocie" mówili. Gdy wybuchła walka, gospodarzowi i odźwiernemu udało się zabić strażnika w kuchni i ruszyć z pomocą. Właściciele uważają BG za swoich wybawicieli i nie poskąpią dobrej opieki, jadła i noclegu (bezpłatnie oczywiście).

Gnom – iluzjonista Ghardin – na początku wypyta bohaterów, gdzie i w jakich okolicznościach spotkali dziecko. Przekonany, że ani Klausowi, ani jemu samemu nie grozi z ich strony żadne niebezpieczeństwo, opowie swoją historię (w przeciwnym razie szybko się wycofa). W przypadku, gdyby w czasie walki odniósł śmiertelną ranę, nie może umrzeć do momentu opowiedzenia zagadki o monecie.

„Mały Klaus to złote dziecko – klucz do władzy i bogactwa. Tak myślą wszyscy, którzy chcą go odnaleźć. Poszukują go czarodzieje, kupcy, baronowie, a nawet elfy z Loren. Klaus jest jedynym spadkobiercą fortuny von Bökerów. Jego ojcem był Otto Hackler pochodzący z raczej zamożnej rodziny kupieckiej z Altdorfu. Po skończeniu studiów Otto został uczniem jakiegoś czarodzieja – przepraszam, ale zapomniałem jego imienia. Przez swych przyjaciół poznał córkę barona von Bökera – Kirsten. Młodzi zakochali się w sobie. Była to wielka i gorąca miłość. Nie spodobało się to jednak staremu i kilka miesięcy później cała rodzina Hacklerów spłonęła na stosie, oskarżona o wyznawanie Nurgla. Cudem ocalały Otto porwał Kirsten i wyruszył w świat. Przemierzyli prawie cały kontynent. Byli w Arabii, w Norsce, za Górami Krańca Świata i na Północnych Pustkowiach Chaosu. Towarzyszyli im liczni przyjaciele – synowie bogatych kupców i szlachciców, którym marzyły się przygody i niebezpieczeństwa. Z czasem Hacklera zaczęli pilnie poszukiwać czarodzieje z całego Starego Świata. Oczywiście nie wszyscy. Część wybiła się między sobą, część zabił sam Otto, a reszta gania teraz za jego synem. Zostało ich dwóch – nekromanta Thaker i demonolog Phillipe Thiers. Hackler przerwał swoje podróżowanie, gdy stracił swojego pierworodnego syna Rutgera. Skrył się wraz z żoną w Loren. Miał bowiem wielu przyjaciół zarówno wśród elfów, gnomów z Glimdwarrow, jak i wśród krasnoludów. Tam na świat przychodzi nasz mały Klaus. Cztery lata temu Hackler wyrusza w swoją ostatnią podróż w Góry Krańca Świata. Od tamtej pory nikt już nie widział go żywego. Kirsten postanowiła powrócić z dzieckiem do rodzinnego domu. Umierający baron wybaczył swojej córce „wszelkie grzechy" i chciał ujrzeć ją raz jeszcze przed śmiercią. Niestety – w Bögenhafen dopadł ją czarodziej Thaker. Pomoc z Loren przybyła za późno: Kirsten już nie żyła, a chłopiec został odmieniony. W bogach nadzieja, że wyjdzie z tego. Książę Brommedir i druidzi nie nacieszyli się długo dzieckiem. Sześć dni temu zostali wyrżnięci przez nie znanego nikomu chaotycznego maga. W czasie walki zginęli wszyscy – prócz malca. Wieść o zaginięciu jedynego spadkobiercy von Bökera rozeszła się błyskawicznie. Prawdopodobnie szlak między Altdorfem a twierdzą Helmgart roi się teraz od ludzi poszukujących Klausa. Tylko, że tym, którzy ich wysłali, chodzi o spadek po baronie, a nie o jakieś magiczne sprawki. Ja reprezentuję stronę, która chce jedynie dobra dziecka (gnom nie kłamie*). Chciałbym, drodzy śmiałkowie, zaproponować wam teraz małą robótkę. Czy za osiemset koron podejmiecie się bronić dziecka do czasu nadejścia pomocy? Hmm.. sto teraz... reszta później".*



Z chwilą gdy gracze wyrażą zgodę (istnieje możliwość *targowania*, nie więcej jednak niż do wysokości 900 zk), Ghardin doda następujące informacje. *„Pomoc przybędzie za trzy dni. Należy jej oczekiwać w tej karczmie. Gdybym nie dożył tej chwili, dziecko możecie oddać jedynie tym ludziom, którzy przyniosą* ***nie pasującą połówkę monety****"*. Po tych słowach pokaże on bohaterom połówkę srebrnej monety. *„Cała moneta przedstawia dwa skrzyżowane ze sobą topory – po obu jej stronach jest identyczny rysunek. Na tej połówce, pod rękojeścią topora widnieje litera K. Na tej drugiej powinna być podobno litera R. Niestety, nie wiem co oznacza zagadka, jak i kto przybędzie z pomocą. Całej historii dowiedziałem się od spotkanego w Helmgarcie przyjaciela. Był ciężko ranny i bardzo prosił, abym odnalazł Klausa. Hmm... Nigdy mnie jeszcze nie okłamał. To nie w jego zwyczaju".*

Oględziny monety pozwolą stwierdzić, że została ona precyzyjnie przecięta – krawędź podziału jest równa, bez żadnych wystrzępień.

MG powinien się postarać zachować gnoma przy życiu – jego obecność może ułatwić poprowadzenie tego scenariusza. Oczywiście, umierający Ghardin nie zdąży opowiedzieć całej historii, jedynie kilka szczegółów – o monecie – da ją Graczom, o pieniądzach, powie też w skrócie, kim jest chłopiec.

Pobyt w karczmie

Ghardin (o ile żyje) zaproponuje, aby pozostać w zajeździe. Gospodarz zgodzi się zamknąć karczmę i nie przyjmować gości przez najbliższe trzy dni. Gospoda została wybudowana w ten sposób, że z łatwością można się w niej zabarykadować. Wszystkie drzwi są solidne, a dodatkowo z obu stron można je wzmocnić jedną deską. Podobnie jest z oknami. Wszystkie posiadają solidne, zamykane od wewnątrz okiennice. Główną bramę można wzmocnić maksymalnie trzema deskami. W stajni jest pełno starych skrzynek i desek, których można użyć do tego celu. Jeżeli bohaterowie zechcą przeczekać w innym miejscu, gospodarz powie im o ruinach zamku, spalonej osadzie (nie nadaje się do zamieszkania) i starej wieży. Do tych miejsc bohaterów zaprowadzi Martin.

(Drzwi – **Wt** 3, uszkodzenia 5; okiennice – **Wt** 3, uszkodzenia 3; brama – **Wt 5**, uszkodzenia 12; za każdą deskę **+1 Wt**, +2 uszkodzeń).

Pierwsza noc i dzień miną spokojnie. W karczmie nie pojawią się żadni goście. Gwałtownemu pogorszeniu ulegnie pogoda. Niebo zasłonią ciemne chmury. Ochłodzi się, ale nie będzie padać. Taki stan pogody utrzyma się do końca scenariusza. Haarl opuści graczy rankiem, wyruszając do Altdorfu (o ile nie jest ranny i żyje). Późnym popołudniem od strony Bögenhafen nadejdzie zbrojny oddział. Rozbije się on przy moście, po drugiej stronie rzeki. Oddział liczy 16 żołnierzy, a dowodzi nimi kapitan Sydoov. W jego posiadaniu znajdują się fałszywe dokumenty cesarskie, które pozwalają mu zatrzymać i zrewidować każdego podróżnego. Ma za zadanie odnaleźć Klausa (nikt z jego ludzi nie ma o tym zielonego pojęcia). Działa na zlecenie dalekich krewnych von Bökerów. Jeżeli BG spróbują zdobyć jakieś informacje na temat żołnierzy, dowiedzą się tylko tyle, iż poszukują oni banitów.

Nocny atak

Mniej więcej o północy pod bramą stanie pięciu ludzi. Na zewnątrz jest bardzo ciemno. Chmury pokrywają całe niebo, całkowicie zasłaniając oba księżyce. Przed bramą stoi Sydoov z resztkami swojego oddziału. Gdyby bohaterowie nie wystawili straży, żołnierze będą się głośno dobijać do wrót. Ich kapitan poprosi o pomoc i schronienie. Jeden z ludzi jest ciężko ranny – podtrzymują go dwaj żołnierze.



Sydoov poinformuje ludzi w gospodzie, że godzinę temu jego obóz został zaatakowany przez szkielety, które w tej chwili idą ku karczmie. Jedynie tej piątce udało się uciec. Jeżeli jest to jego pierwsze spotkanie z bohaterami, przedstawi się jako kapitan najemników w służbie Imperium. Swój pobyt w okolicy wytłumaczy pościgiem za bandytami. Cała piątka wygląda na ludzi, którzy znają się na swoim rzemiośle. Są dobrze wyposażeni: koszulki kolcze, hełmy, miecze, kusze. Sydoov i jego zastępca – Hauer – noszą po dwa pistolety. Ranny (**Żyw** -1, rana cięta brzucha) jest już opatrzony i wymaga jedynie wygodnego łóżka.

Jeżeli bohaterowie odmówią najemnikom pomocy – ci ruszą drogą na południe (nie pojawią się już w scenariuszu). Jeżeli ranny zostanie przyjęty, nie będzie sprawiać żadnych kłopotów.

Gracze mają około 40 minut na przygotowanie się do obrony. Jeżeli przyjmą kapitana, ten spróbuje przejąć dowodzenie (test jego **CP**) w chwili, gdy zauważy dziecko. Zaproponuje, aby bronić się na dziedzińcu. Naprzeciwko bramy zaleci ustawić barykadę, za którą ustawi strzelców i czarodziejów. Rannych, Marie i dziecko rozkaże zaprowadzić do głównej sali. Jeżeli nie przejmie dowodzenia, nie będzie sprzeciwiać się decyzjom podejmowanym przez postacie graczy.

Ożywieńcom przewodzi Thaker – nekromanta z Nuln. Jego siły to 14 szkieletów, 1 szkieleci mniejszy heros oraz 11 ożywionych najemników Sydoova. Najemnikami dowodzi pomocnik Thakera – Dieter Vogel. Jest to człowiek w ciemnogranatowym płaszczu, spotkany wcześniej w karczmie. Strategia maga jest mało skomplikowana. Pozostawi przy sobie cztery szkielety, które będą ochraniać go przed strzałami. Resztę wyśle do szturmu. Vogel z 5 zombi obejdzie zajazd – wie o drzwiach z tyłu karczmy.

Kilka szkieletów przejdzie przez palisadę (na szczycie palisady przez jedną rundę będą nieruchome i bez możliwości obrony), aby otworzyć wrota. W przypadku obrony w budynku, ożywieńcy rozbiją drzwi i okiennice, przez które spróbują dostać się do środka. Atak nie będzie dobrze zorganizowany. Ożywieńcy dążą po prostu do zabicia jak największej liczby obrońców. Mistrz Gry powinien poprowadzić szturm w sposób chaotyczny i niezorganizowany. Ożywieńcy często będą sobie wzajemnie przeszkadzać, nie zwrócą uwagi na zastawione pułapki i nie użyją ognia (w przypadku zabarykadowania się Graczy w budynku).

Będąc MG, musisz uważnie kontrolować oddział Dietera. Jeżeli bohaterowie pozamykali wszystkie drzwi, zombi będą się poruszać znacznie wolniej niż normalnie. Oczywiście – rozbijanie drzwi jest czynnością niezwykle hałaśliwą, ale w ogólnym zamieszaniu bitewnym dźwięk ten należy traktować jako *zwykły* (ale z 50% szansą wykrycia). W przypadku, gdyby Gracze nie wykryli oddziału Dietera, jego pojawienie się na polu walki powinno być dla nich niemałym zaskoczeniem.

Sydoov (o ile wie, że dziecko jest w karczmie) podejmie próbę porwania Klausa (sam). Gdyby udało mu się przedostać w pobliże małego Hackera, ogłuszy go (automatycznie) i zarzuci sobie na ramię. Z pokoju nad kuchnią przedostanie się na dach stajni, skąd zeskoczy na ziemię – już po drugiej stronie palisady. Ze względu na panujące ciemności trudno mu będzie określić wysokość, z jakiej naprawdę skacze. Normalną wysokość 3 metrów należy dla potrzeb obliczania zeskoku zwiększyć do 5 metrów. Gdyby Sydoov otrzymał jakieś obrażenia, istnieje jeszcze 20% szansa, że obrażenia otrzyma również Klaus (k3 punktów obrażeń). Po znalezieniu się na podwórcu, kapitan ruszy na południe. Po mniej więcej 100 metrach skręci na wschód, przejdzie przez spaloną osadę i dojdzie do rzeki. Stamtąd ruszy do mostu, przejdzie przez niego i ruszy do Bögenhafen (zawsze, gdy usłyszy nadjeżdżające konie, będzie starał się ukryć w lesie, zdradzić może go dzieciak, który spróbuje wtedy ucieczki). Bohaterowie muszą odnaleźć najemnika w ciągu dwóch dni – inaczej nici z odzyskania dziecka. Jeżeli BG dościgną Sydoova, ten będzie z nimi walczyć. Najemnicy, nie wiedząc o co chodzi, nie będą się angażować. Kapitan nie podejmie próby porwania dziecka po zakończeniu walki – wraz z ocalałymi najemnikami opuści karczmę następnego dnia.

Thaker ucieknie dopiero wtedy, gdy pozostaną mu jedynie te szkielety, które wchodzą w skład jego obstawy. Gdyby bohaterowie ruszyli za nim w pościg, nekromanta wyśle przeciwko nim pozostałe szkielety (przypominam, że mag porusza się pieszo). Obaj czarodzieje, uczestnicząc w walce, będą korzystać ze znanych im czarów.

Zmiana kryjówki

Ten nocny atak powinien uzmysłowić bohaterom, że do czasu przybycia pomocy powinni znaleźć sobie bezpieczniejszą kryjówkę. Gospodarz przypomni o ruinach zamku i starej wieży. Ghardin (o ile żyje) przedstawi swój plan. *„Radziłbym wyruszyć do zamku jutro z samego rana. Na pewno znajduje się tam dogodne miejsce, w którym będzie można przeczekać dzień i noc. Następnego dnia wrócę do karczmy i będę oczekiwać pomocy. Gdybym nie wrócił do południa, oznaczać to będzie, że wpadłem w tarapaty lub nawet nie żyję. Wtedy decyzja, co do dalszego postępowania, będzie należeć jedynie do was".*

W przypadku, gdyby BG mieli swój własny (ale rozsądny) plan, gnom nie będzie się sprzeciwiać.

Podczas omawiania planów, rannymi zaopiekuje się Dargard. Do wybranego miejsca bohaterów zaprowadzi Martin.

Zamek

Martin doprowadzi bohaterów do skrzyżowania. Tam wejdzie w las i kierując się na północ dojdzie do niewielkiej polanki, przez którą przepływa rzeka. Las w okolicy jest gęsty i znacznie utrudnia marsz. Wszędzie jest pełno małych drzew, krzewów oraz powalonych pni. Przez rzekę można przejść jedynie po zwalonym drzewie, które leży na środku polany. W czasie przechodzenia na drugi brzeg istnieje ryzyko wpadnięcia do wody, która w tym miejscu jest głęboka na 1,5 m (test **I;** + 20 za umiejętność *akrobatyka*). Po przejściu polany Martin znowu wejdzie w las, aby po kilkudziesięciu minutach wyprowadzić całą drużynę na następną polanę. Jest to niewysokie wzniesienie porośnięte gęstymi krzakami jeżyn. Na jego szczycie stoją ruiny zamku. Odległość ruin od ściany lasu waha się od 300 do 400 metrów. Z zamku zachowały się jedynie zewnętrzne mury i wielka wieża, zbu-

dowana na planie kwadratu. Bramę zasłania rosnące przed nią rozłożyste drzewo. Nie widać, aby ktoś znajdował się na murach lub w wieży (nawet podczas późniejszego ostrzału). Gdy gracze przejdą kilka metrów, z nieba spadnie cuchnąca maź (plaśnie kilka metrów od grupy), a z wieży dolecą ich dzikie wrzaski i pokrzykiwania. Owe cuchnące błoto to wymieszane ze sobą ziemia, suche liście i odchody. Kilka dni temu do zamku przybyła grupa 60 snotlingów, którymi dowodzi Zoragh. Właśnie niedawno udało im się odkryć sposób obsługi dwóch małych katapult, stojących na wieży. Intruzi stali się wspaniałym celem nowego żartu. W tym przypadku **US** snotlingów będą równe 40. Strzały będą padały co 4 rundy, a błota wystarczy na 16 strzałów. Trafienie przez pocisk nie spowoduje obrażeń, obniży jedynie **Ogd** trafionej osoby o 30 punktów (do czasu kąpieli). MG może zarządzić, że jeśli któryś z trafionych bohaterów nie umyje się w miarę szybko, zapadnie na jakąś kłopotliwą chorobę (np. ropienie oczu, wysypka na skórze itp.). Z chwilą gdy zabrudzony zostanie miś Klausa, chłopiec natychmiast pobiegnie do rzeki, aby umyć swoją ukochaną lalkę. Jeżeli bohaterowie rozbiegną się po polanie, snotlingi wybiorą jako cel najwyższych z ludzi.

Do zamku można się dostać przez bramę (brak odrzwi). Postać, która dokona tego jako pierwsza, zostanie obrzucona błotem przez stojących na murach pięciu snotlingów. Naprzeciwko bramy stoi ułożona z kamieni niewysoka barykada, za którą 20 małych, obsranych złośliwców będzie wymachiwało maczugami i kijami, wrzeszcząc ile sił w gardłach. Z chwilą, gdy BG spróbują zaatakować wredne pokurcze, wszystkie uciekną, zanim dojdzie do starcia (już MG w tym głowa, aby nie doszło do walki). Również załoga wieży niepostrzeżenie się ulotni. Pod północną ścianą jest duże usypisko gruzu, które umożliwi goblinoidom szybkie przedostanie się za mur i ucieczkę w las.

Z całego zamku najlepiej zachowały się mury i wspomniana wieża. Pozostałe budynki i wieże są w stanie całkowitej ruiny. Ocalały jedynie resztki ścian. Jedyne schronienie można znaleźć w kwadratowej wieży. Wysoka na piętnaście i szeroka na dziesięć metrów jest zbudowana z równo ociosanego kamienia. Do wnętrza można się dostać przez otwarte drzwi. Po usunięciu gruzu parter stanie się dogodnym miejscem na nocleg. Schodami biegnącymi wzdłuż ścian można dostać się na taras, na którym stoją dwie katapulty. Są to niewielkie machiny wyrzucające nieduże pociski. Postać z umiejętnością *broń specjalna – katapulta* bez większego problemu będzie mogła z nich korzystać. Brak jest jedynie pocisków – chyba że użyje się w tym celu błota snotlingów lub kamieni z dziedzińca. Drewniane drzwi do wieży od wewnątrz można wzmocnić dwiema deskami (**Wt** 3, uszkodzenia 10; +1 **Wt**, +2 uszkodzeń za każdą deskę).

Gdyby bohaterom wpadło do głowy przeszukać ruiny, nie znajdą w nich nic cennego, a wejście do podziemi jest dokładnie zasypane.



Samotna wieża

Wieża stoi na skraju niedużej polanki na zachód od karczmy. Wiedzie do niej ścieżka, która kończy się pod samymi drzwiami. Budowla ma 6 metrów średnicy. Została zburzona od wysokości około 7 metrów. Dookoła leży mnóstwo głazów różnej wielkości. Wieża sprawia wrażenie opuszczonej i zapomnianej. Martin doprowadzi bohaterów pod same drzwi. Po przeciwnej stronie wrót, w murze wieży, znajduje się pokaźna dziura, a na ziemi dookoła niej liczne ślady dużego zwierzęcia – niedźwiedzia. Aby wejść do środka trzeba rozbić drzwi (**Wt** -2, uszkodzenia 9). Wewnątrz panuje półmrok. Całe pomieszczenie zasłane jest suchymi liśćmi, gruzem i spróchniałymi deskami. Na środku śpi niedźwiedź. Zwierzę jest bardzo czujnie i obudzi się przy każdym głośniejszym dźwięku. Zaatakuje w chwili, gdy któryś z bohaterów wejdzie do wieży. Z parteru można przedostać się schodami na piętro. Jest ono całkowicie zagracone gruzem i deskami. W całej wieży nie ma nic cennego.

Ostatni dzień

Niezależnie od miejsca, w ktrym są bohaterowie – czy to w karczmie, czy w wieży, czy też może w zamku – wydarzenia finałowe będą przebiegały identycznie (oczywiście z niewielkimi modyfikacjami zależnymi od miejsca). Wczesnym rankiem na „placu boju" pojawi się grupa składająca się z 19 elfów i jednego, wyglądającego na czarodzieja człowieka – jest to elementalista Reiner Kleingeld. Elfy otoczą budynek, ale nie będą atakować. Naprzeciwko bramy ustawi się grupka 6 elfów i człowiek. Po dłuższej chwili wystąpi jeden z elfów. Przedstawi się jako Branh Iolairell i poprosi o szczerą rozmowę. Wie, że bohaterowie mają dziecko i oczekują wysłanników z monetą. W razie potrzeby zgodzi się na odłożenie broni. W czasie rozmowy (będzie bardzo miły – nawet dla krasnoludów, jakkolwiek można go obrazić – wtedy stanowczo będzie domagać się oddania dziecka), pokaże brakującą połówkę monety. Oba kawałki będą do siebie idealnie pasować. Do opisu Ghardina nie pasuje jedynie druga litera. Zamiast R jest H. *„Daję panom (paniom) pół godziny do namysłu. Osobiście wolałbym, aby cała sprawa zakończyła się spokojnie, bez niepotrzebnej walki. Nie zapomnijcie o nagrodzie".* Przy Ghardinie doda jeszcze kilka słów: *„Nasz przyjaciel z Helmgardu jest cały i zdrowy. Całe szczęście, że zechciałeś nam pomóc".* Wszelkie wątpliwości związane z wyglądem monety Iolairell wytłumaczy *„słabą pamięcią niepoważnych osób".* Po rozmowie Branh wróci do swojego oddziału. Zatrzymanie go siłą nie da bohaterom żadnej przewagi. Elfy nie dadzą się zastraszyć i zaatakują wieżę (patrz dalej).

Kilka chwil później na arenie pojawi się nowy oddział. Cztery ogry prowadzone przez jadącą konno postać w czarnej zbroi i hełmie. Rycerzem tym jest Rutger Hackler – rzekomo nieżyjący od 19 lat brat Klausa. Pomimo, że dłuższy czas przebywał na Pustkowiach Chaosu i uległ niewielkiej mutacji, jego dusza i umysł nie zostały zmienione. Dotychczasowe życie spędził na ciągłej walce ze złem i Chaosem. Nie mogąc wrócić do cywilizowanego świata, wyrusza wraz ze swoimi ogrami lub krasnoludzkimi zabójcami trolli w Góry Krańca Świata lub na pogranicze Norski z Królestwem Chaosu. Przybył do Imperium, aby uchronić swojego brata przed zachłannymi ludźmi.

Hackler skieruje się prosto ku elfom (chyba że są one zaangażowane w walkę – wtedy poczeka na posiłki oraz na rozwój wydarzeń). Po krótkiej, ale burzliwej rozmowie odjedzie od nich na odległość jakichś stu metrów. W tym czasie bohaterowie powinni dostrzec rysunek na tarczach ogrów – połówkę monety z literą R i postrzępioną krawędzią – zgodnie ze znanym opisem. Po odejściu od elfów, Rutger wyśle jednego z ogrów do bohaterów. Olbrzym pokaże rysunek na tarczy i łamanym staroświatowym powie, że jego pan czeka z zapłatą na dzielnych śmiałków, którzy zadbali o jego brata. Ogr nie będzie odpowiadać na żadne pytania i szybko się wycofa.

To, jak potoczy się cała przygoda zależy teraz od drużyny. Komu oddać dziecko – elfom czy czarnemu rycerzowi z ogrami (*„Na pewno to Wojownik Chaosu, wiem bo mam podręcznik i widziałem takiego na rysunku..."*). Czy moneta elfów jest „niepasująca", dlatego że ma inną literę? A co z rysunkiem na tarczach ogrów? Gracze sami powinni rozwiązać zagadkę. Dla MG poniżej podaję kilka wskazówek:

- Ghardin w każdym przypadku opowiada się po stronie Rutgera, będzie walczył tylko w obronie własnej;
- jeśli bohaterowie nie zechcą opuścić budynku, elementalista dla zastraszenia rzuci czar *burzenie ścian* – później ruszą elfy, na końcu Rutger. Podobnie będzie w przypadku targowania się o wyższą cenę. W przypadku rzucenia czaru dziecko nie może zginąć;
- nie powinna się również powieść próba szantażu. W chwili opuszczenia budynku, grożący dziecku bohater zostanie niepostrzeżenie zaatakowany przez gigantyczną sowę, która odbierze mu chłopca.

Ptak poleci do Hacklera, który wraz z ogrami i zapłatą natychmiast odjedzie. Oczywiście drużyna może próbować odbić dziecko;
- gdyby BG zdecydowali się wypuścić Klausa, aby sam wybrał do kogo chce iść, ten pójdzie prosto do brata; elfy nie będą stawiać oporu, a Rutger wyśle do drużyny ogra z zapłatą (850 zk);
- w przypadku oddania dziecka elfom dojdzie do walki. Rutger, dmąc w róg, wezwie posiłki – ośmiu ogrów. Przybędą oni po trzech turach. Dodatkowe 3 rundy zajmie im włączenie się do walki. Elfy ustawią się w czworobok (4x4) z czarodziejem, dowódcami, dzieckiem i bohaterami w środku. Gdyby ktoś wpadł na pomysł grożenia Hacklerowi śmiercią Klausa, nikt z elfów się na to nie zgodzi. Przyjmą oni postawę obronną, uznając dźwięk rogu za rozpoczęcie walki, a nie wezwanie posiłków. Rutger zaatakuje w chwili pojawienia się ogrów.

Dla MG, który zechce ułatwić sobie walkę, mam drobną propozycję. Dla każdej postaci nie walczącej z bohaterem lub Hacklerem rzuć co turę k100. Ogry i dowódcy elfów posiadają 60% szansę na przeżycie, Ghardin i elementalista 50%, wojownicy elfów 35%, psy bojowe 25%, o ile wezwie je Branh. Walczących obowiązuje niepisana zasada dotycząca niezabijania dziecka.

Jeżeli członkowie drużyny oddadzą dziecko Rutgerowi, elfy pogodzą się ze swoją przegraną i wycofają się do lasu. Hackler zapłaci drużynie 850 zk (tylko tyle posiada) i zaleci, aby szybko zapomniano o wydarzeniach. Wraz z bratem, Ghardinem i swoim oddziałem szybko opuści okolicę.

Sami sobie

Oto kilka wskazówek dla MG, na wypadek, gdyby bohaterowie postępowali w sposób, którego nie można podporządkować scenariuszowi. Drużyna może zechcieć odebrać dzieciaka z rąk Haarla i pojechać do Altdorfu, Rzemieślnicza 7, albo po wysłuchaniu opowieści Ghardina może wpaść na pomysł sprzedania brzdąca temu, kto da za niego więcej, oddania go dalekiej rodzinie von Bökera lub nawet Karlowi Franzowi I w zamian za skromny tytuł szlachecki, lub... itd. W takim przypadku cały scenariusz bierze w łeb. Nie chcą, to nie. Jednak podróżowanie szlakiem z Klausem wiąże się wcześniej czy później z walką zbrojną. Chociażby nadchodzący z Bögenhafen kapitan Sydoov... Jest takie przysłowie, że im dalej w las, tym więcej drzew. Nikt nie będzie chciał targować się z drużyną. Dostaną zawsze prostą propozycję: dziecko albo walka. Gdyby bohaterom udało się jednak utrzymać chłopca przez kilka dni, zawsze mogą spotkać Rutgera wraz z ogrami albo elfy... Życie w Starym Świecie jest bardzo niebezpieczne...

A teraz najważniejsze...

Przyznawanie Punktów Doświadczenia powinno być w głównej mierze związane z dobrą grą i dobrym odgrywaniem prowadzonej przez gracza postaci. Dobre pomysły (np. przy planowaniu obrony karczmy, wystawianie straży, wypady po okolicy...itp.) oraz korzystanie z własnych umiejętności powinny być oceniane najwyżej.

PD mogą być również przyznawane za :
- za oddanie dziecka Hacklerowi – 50 PD;
- za „zabicie" Rutgera – 30 PD;
- za zabicie Thakera – 20 PD;
- za zabitego ogra, wodza elfów lub elementalistę – 15 PD;
- za każdego zabitego – 5 PD.

Charakterystyki

Uwaga ogólna: w żadnej z charakterystyk nie są uwzględnione takie umiejętności, jak *bardzo silny, bardzo wytrzymały, celne strzelanie* i inne, podwyższające podstawową cechę. Cyfra przy czarze oznacza ilość posiadanych przez maga składników koniecznych do rzucenia danego zaklęcia.



Friedrich Haarl – wędrowny kramarz

Pochodzi z Parrawonu w Bretonii. Miły, uczciwy człowieczek o niedużym brzuszku i lekko łysiejącej głowie. 39 lat i 169 cm wzrostu, brunet. Ubrany jak bretoński kupiec. W torbie przy pasie nosi sakiewkę (59 zk), bandaże, pistolet strzałkowy z 12 strzałkami oraz nieduży sztylet. Na wozie (dwa siwe konie) trzyma jeszcze koc, wełniany płaszcz, drewniany kubek i sztućce oraz krzesiwo i hubkę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	40	3	3	5	38	1	34	29	36	32	38	38

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, gadanina, powożenie, szacowanie, targowanie się, zielarstwo, specjalne znaki – wędrownych kramarzy, specjalna broń – uliczna, bystry wzrok, szczęście, jeździectwo.*

Ghardin, elementalista – 2 poziom

Urodzony w Glimdwarrow. 104 lata, 122 cm wzrostu. Nosi czarne włosy, wąsy i brodę uplecioną w dwa warkocze. Ubrany w szary habit z kapturem, a na nim cienki skórzany kaftan (nie należy traktować go jako pancerza). Na nogach wielkie, czarne buciory ze skóry. Przyjaźnie nastawiony do świata. Wielki kawalarz i podróżnik, ale i samotnik. Nie zgodzi się na nauczenie innych osób czarów, które zna.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	24	4	4	7	30	1	29	42	38	43	44	35

Umiejętności: umiejętności zgodne z profesjami: *uczeń czarodzieja, czarodziej 1 poziomu, iluzjonista 1 poziomu, iluzjonista 2 poziomu, kowalstwo, szyderstwo, targowanie się, czuły słuch, widzenie w ciemnościach – 30 m.*

W podróżnej torbie posiada: karty do gry, hubkę i krzesiwo, pióro gęsie i dwie karty papieru, składniki do rzucania czarów. Na szyi nosi amulet z *trzykrotnie pobłogosławionej miedzi*, a na palcu lewej ręki *pierścień energii* z 7 PM.

Punkty Magii: 16 PM.

Znane czary:

Magia prosta: *dar języków, przekleństwo, wzmocnienie drzwi;*
Magia wojenna 1 poziom: *leczenie lekkich ran, ognista kula (8);*
Magia iluzjonistyczna 1 poziomu: *dezorientacja wroga, osłona działalności;*
Magia iluzjonistyczna 2 poziomu: *iluzoryczne lasy (1), iluzoryczne budynki (1).*

Ernest Dargard – właściciel zajazdu



Niewysoki, grubawy pięćdziesięciolatek. Jest niezwykle dobrotliwy i gadatliwy. W młodości był najemnikiem i zwiedził „kawał świata".

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
3	38	23	3	4	6	28	1

Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
29	43	31	36	38	41

Umiejętności: *gadanina, krasomówstwo, gawędziarstwo, targowanie się, szacowanie.* Zawsze przy sobie nosi fajkę i kapciuch z tytoniem.

Marie Dargard

Jest żoną Ernesta. Szczupła, drobna kobieta o „złotych włosach i sercu". W młodości była bardzo piękna. Pochodzi z Bretonii.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	20	2	3	5	14	1	32	29	28	32	32	42

Umiejętności: *gotowanie, leczenie chorób, zielarstwo.*

Na prawej ręce nosi dwa złote pierścienie (po 8 zk każdy).

Martin Dargard



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
28	29	25	29	34	43	4	29

Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
38	3	3	7	31	1

Jedyny syn Marie i Ernesta. Wysoki młodzieniec o czarnych włosach i oczach. Lubi samotne wycieczki po lesie.

Umiejętności: *cichy chód na wsi, tropienie, celne strzelanie, specjalna broń – rzucana.*

Zawsze nosi przy sobie dwa noże do rzucania.

Pierre – kucharz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	31	28	3	3	7	29	1	31	38	26	39	36	29

Jest dalekim krewnym Marie. Wysoki, dobrze zbudowany mężczyzna. Wspaniały kucharz i kawalarz. Wielki przyjaciel krasnoludów – dawno temu uratowały mu życie.

Umiejętności: *gotowanie, zielarstwo.*

Ürgo – odźwierny



Jako mały chłopiec został przygarnięty przez Dargardów. Nigdy nie poznał swoich prawdziwych rodziców. Chciałby zostać poszukiwaczem przygód, ale żal mu opuścić Dargardów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	21	4	3	8	35	1	27	29	21	28	27	28

Umiejętności: *ogłuszenie, silny cios, oburęczność.*

W walce używa drewnianej pałki obitej metalowymi guzami.

Dowódca oprychów



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	47	31	3	3	8	32	2	21	38	24	31	26	21

Umiejętności: *cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, ogłuszenie.*

Przedmioty: topór, hełm, skórzana kurtka, 21 zk w sakiewce.

Oprychy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	34	29	3	3	5	25	1	21	25	20	27	29	18

Umiejętności: *cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, ogłuszenie.*

Przedmioty: kij, pałka, nóż, po k6 zk i k8 Sz.

„Barman", zabijaka



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	43	36	4	4	9	46	2	24	38	29	36	29	20

Umiejętności: *bijatyka, silny cios, ogłuszenie, uniki, bardzo wytrzymały;*

Przedmioty: miecz, pas skórzany ze srebrną klamrą, skórzana kurtka, sztylet za cholewą buta, 7 zk, 3sz, 9p.

„Odźwierny", zabijaka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	48	24	4	4	8	42	1	22	31	31	32	34	25

Umiejętności: *bijatyka, silny cios, ogłuszenie, uniki, celny cios.*

Przedmioty: topór, hełm, 6 zk.

Mały Hugo, halfling, zabijaka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	47	3	2	8	37	2	41	31	30	29	39	46



Umiejętności: *bijatyka, silny cios, ogłuszenie, uniki, celne strzelanie, gotowanie, zielarstwo.*

Ubrany w brązowy kapelusz z orlim piórkiem, szary kubrak, czerwone spodnie. Do pasa przymocowana jest torba: 3 zk i 14 p, 5 woreczków z przyprawami, wielka srebrna łyżka, strzałki do pistoletu strzałkowego. Broń: kastet, pałka, pistolet strzałkowy.

Zabijaki

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	42	31	3	3	6	29	1	21	26	24	29	32	25

Umiejętności: bijatyka, silny cios, ogłuszenie, uniki.

Przedmioty: miecz, k6 zk.

Dieter Vogel, nekromanta – 1 poziom

Wysoki szatyn o zielonych oczach. Prócz płaszcza i kapelusza ubrany jest w zwykłą koszulę, spodnie i skórzane trzewiki. U pasa wisi ozdobny sztylet i sakiewka z 16 zk.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	38	28	3	2	6	33	1	23	39	49	42	48	32

Umiejętności: zgodne z profesjami: uczeń czarodzieja, czarodziej 1 poziomu, nekromanta 1 poziomu, *jeździectwo, czuły słuch.*

Punkty Magii: 18 PM

Znane czary:

Magia prosta: *zabezpieczenie przed deszczem, wzmocnienie drzwi;*

Magia wojenna 1 poziomu: *kradzież rozumu (1);*

Magia nekromantyczna 1 poziomu: *przyzwanie szkieletów.*

Thaker, nekromanta – 3 poziom

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	38	3	3	9	42	1	51	44	59	45	49	-



Mężczyzna, lat 51, 165 cm wzrostu. Ubrany w drogie szaty. Srebrny sztylet, metalowa laska (traktować jako broń), różdżka z onyksu z 7 PM.

Choroby zawodowe: trupi wygląd, grobowa zgnilizna.

Umiejętności: zgodne z profesją: uczeń czarodzieja, czarodziej 1 poziomu, nekromanta 1, 2, 3 poziomu, *szczęście, bystry wzrok.*

Punkty Magii: 39 PM

Znane czary:

Magia prosta: *strefa ciszy, wzmocnienie drzwi (1);*

Magia wojenna 1 poziomu: *kradzież rozumu (1), leczenie ran (3);*

Magia nekromantyczna 1 poziomu: *zniszczenie ożywieńca, przyzwanie szkieletów;*

Magia nekromantyczna 2 poziomu: *stabilizacja, przyzwanie mniejszego szkieletu (1);*

Magia nekromantyczna 3 poziomu: *ożywienie zmarłych.*

Szkielet – mniejszy heros

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	-

Broń: topór oburęczny, napierśnik, hełm.

Szkielety

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Broń: topór, tarcza.

Zombi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	-	3	3	5	10	1	10	18	14	14	14	-

Broń: miecz, hełm, koszulka kolcza.

Kapitan Sydoov, kapitan najemników

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	43	4	4	11	49	2	31	58	39	41	40	34



Młody, wysoki szatyn, lat 31, 189 cm wzrostu. Dumny i wyniosły względem zwykłych ludzi. Uważa się za najlepszego i najmądrzejszego. Potrafi zniechęcić do siebie każdego człowieka.

Umiejętności: *specjalna broń – pistolet, – kopia, – dwuręczna, – korbacz, – parująca, celny cios, celne strzelanie, rozbrajanie, uniki, sekretny język bitewny, silny cios, ogłuszenie, jeździectwo, powożenie, heraldyka, czytanie i pisanie.*

Przedmioty: dwa pistolety za pasem, kaftan kolczy, hełm, nóż w cholewie buta, torba: blaszane pudło z 10 kulami i prochem, mapa Kisleva.

Sierżant Hauer, sierżant najemników

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	52	32	4	3	9	38	2	38	42	38	43	42	39



Niski, tęgi mężczyzna około czterdziestki. Zawzięte spojrzenie. Uczestnik wielu bitew. Znany jako człowiek wymagający, ale i dbający o swoich podkomendnych.

Umiejętności: *celne strzelanie, rozbrajanie, uniki, sekretny język bitewny, silny cios, ogłuszenie, powożenie, mocna głowa, hazard, bijatyka, specjalna broń – pistolet.*

Przedmioty: 2 pistolety za pasem, topór, hełm, napierśnik, torba: 22 zk, kości do gry, kubek.

Najemnicy – Siergiej, Otto, Frank

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	40	35	3	3	7	36	1	29	30	28	30	33	29

Umiejętności: *uniki, silny cios, rozbrajanie, sekretny język bitewny, ogłuszenie, powożenie, opieka nad zwierzętami.*

Przedmioty: miecz, koszulka kolcza, hełm, kusze z 5 bełtami, po k6 zk i k10 sz.

Branh, przyjaciel zwierząt, dowódca elfów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	69	51	3	5	10	62	2	48	69	64	64	64	58

Umiejętności: *bystry wzrok, śpiew, celny cios, bardzo wytrzymały, tresura, opieka nad zwierzętami, przyzwanie zwierząt, posłuch u zwierząt, tropienie, wyczucie kierunku, szósty zmysł, bijatyka, czuły słuch, szaleńczy atak, bijatyka.*

Przedmioty: miecz, tarcza, pas ze srebrną klamrą w kształcie wieńca z dębowych liści, worek z 250 zk.

Pies bojowy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	33	-	4	3	5	30	1	-	10	14	10	10	-

Hathaldir, minstrel, dowódca elfów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	53	42	3	4	7	65	1	62	59	58	42	43	58

Umiejętności: *bystry wzrok, śpiew, muzykalność, krasomówstwo, etykieta, urok osobisty.*

Przedmioty: nieduża, kunsztownie wykonana lutnia, miecz, worek z 200 zk.

Aerin, tancerz wojny, dowódca elfów



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I
6	78	48	5	8	14	77

A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	58	59	54	64	49	62

Umiejętności: *śpiew, bystry wzrok, akrobatyka, oburęczność, taniec, rozkojarzenie, uniki, celne strzelanie – tylko broń rzucana, specjalna broń – dwuręczna, silny cios, celny cios, unieruchomienie, bojowy śpiew, wirująca śmierć, zielarstwo.*

Przedmioty: tarcza, miecz, worek z 200 zk.

Elfi wojownicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	49	46	3	3	6	60	1	47	45	41	41	39	45

Umiejętności: *uniki, celny cios, oburęczność, rozbrajanie.*

Broń: miecz, tarcza.

Reiner Kleingeld, elementalista – 4 poziom

Niski mężczyzna z długimi, rudymi włosami i brodą takiego samego koloru. Ubrany w długi, czerwony płaszcz z kapturem. Przy pasie skórzana torba, zawierająca 200 zk i skadniki do rzucania czarów. Pochodzi z Nuln i z wielką chęcią przyjmie kogoś na naukę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	45	39	3	4	11	58	1	48	69	69	68	70	35



Umiejętności: zgodne z profesją: uczeń czarodzieja, czarodziej 1 poziomu, elementalista 1, 2, 3, 4 poziomu, *gotowanie, opieka nad zwierzętami, etykieta.*

Na szyi wisi amulet z czystego srebra. W dłoni trzyma drewnianą laskę z umocowanym *klejnotem energii* – 5PM.

Punkty Magii: 49 PM

Znane czary:

Magia prosta: *dar języków, magiczny płomień;*

Magia wojenna 1 poziomu: *kradzież rozumu (1), lot (2), podmuch wiatru;*

Magia elementalna 1 poziomu: *magiczne światło, chmura dymu;*

Magia elementalna 2 poziomu: *gaszenie ognia, odporność na ogień (1);*

Magia elementalna 3 poziomu: *kruszenie kamieni (1), odesłanie żywiołaka;*

Magia elementalna 4 poziomu: *burzenie ścian, przywołanie żywiołaka.*

Ogry

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	46	25	5	5	16	29	2	19	21	18	21	32	18

Broń: młot bojowy, tarcza.

Rutger Hackler

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	59	28	3	5	10	49	2	29	52	48	53	53	39

Czarny hełm z rogami, koszulka kolcza, napierśnik. Pozostałe części ubrania są również czarne. Mutacja dotyczy obu rąk – pokryte grubą, elastyczną łuską w czarnym kolorze – 2 Punkty Pancerza na rękach.

Imiejętności: *broń specjalna – dwuręczna, oburęczność, uniki, bardzo silny, jeździectwo – koń, gryfon, czytanie i pisanie, odporność na choroby i trucizny, opieka nad zwierzętami, tresura, języki: staroświatowy, khazalid, gobliński, grumbarth.*

Charakter: neutralny.

Punkty Przeznaczenia: 3PP

W jukach 850 zk.

Broń: topór dwuręczny.

Klaus Hackler

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	20	2	3	5	25	1	18	-	30	10	30	45

Umiejętności: *posłuch u zwierząt, odporność na choroby.*

Punkty Przeznaczenia: 2PP.

Gigantyczna sowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	59	-	5	4	17	50	2	-	66	43	66	89	43

Zasady specjalne: wzbudza *strach* w istotach żywych mających poniżej 3 metrów wzrostu, lata jak istota *pikująca* (patrz **WFRP** – strona 244).

Niedźwiedź z wieży

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	-	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Zasady specjalne: atakuje dwa razy *pazurami*, zraniony podatny jest na *furię*, wzbudza *strach* w żywych istotach mających poniżej 3 metrów wzrostu.



Nowe zajęcie w nowym mieście



Bohater niezależny do gry Warhammer Fantasy Roleplay

Artykuł z pisma White Dwarf numer 95.

Autor: Carl Sargent **Przekład: Grzegorz Zieliński**

Bohaterowie niezależni (BN) spełniają w **WFRP** kilka zadań. Po pierwsze, dzięki nim BG mogą nauczyć się nowych umiejętności. Po drugie, o ile będą się odpowiednio zachowywać, mogą zyskać przyjaciół, wyrobić sobie kontakty i zdobyć cennych informatorów (dzięki którym MG może przekazywać graczom wiadomości dotyczące możliwych i planowanych przygód). A po trzecie, występowanie różnorodnych BN uatrakcyjnia ich odgrywanie, a w sumie właśnie to jest w grze najważniejsze.

Przedstawiam więc tutaj takiego BN wraz z opisem umiejętności, których BG mogą się od niego nauczyć, oraz wskazówki dotyczącymi włączenia go do gry. W drugiej części artykułu, która ukaże się w przyszłym numerze, zostanie przedstawiony drugi nauczyciel.

HERR DOKTOR HEINRICH STEINMEYER: Człowiek, mężczyzna, szarlatan (były cyrkowiec)

W każdym razie to jest aktualne wcielenie Udo Wentza... Jako „Doktor Steinmeyer", dzięki makijażowi i siwej peruce wygląda na około 50 lat, jednak naprawdę liczy sobie ich 29. Aby ukryć swój prawdziwy wzrost (185 cm), gdy wciela się w doktora, chodzi mocno przygarbiony. Gdy nie nosi makijażu, Udo jest młodzieńcem o świeżej cerze, króciutko przyciętych, kręconych, brązowych włosach, orzechowo-zielonych oczach i szelmowskim uśmiechu. Ma neutralny charakter.

Udo urodził się w Ubersreik. Nienawidził codziennych, przyziemnych spraw, tak powszechnych w tym górniczym miasteczku. Był najstarszym synem normalnej drobnomieszczańskiej rodziny. Czuł, że życie nie musi kończyć się zdobyciem posady zastępcy zarządcy jakiejś marnej, małej kopalni. Mając 15 lat uciekł więc w świat, nie chcąc przyglądać się górnikom umierającym na którąś z licznych chorób płuc. Po drodze miał kilka przystanków, ale w końcu trafił do Altdorfu. Zarabiał na życie grając na lirze i mandolinie oraz śpiewając.

Życie w Altdorfie odpowiadało mu. Właśnie tam nabył wiele ze swoich umiejętności. Jednak jego gadatliwość i niedyskrecja (żeby nie wspomnieć o jednej czy dwóch kradzieżach) już po pewnym czasie zmusiły go do ucieczki ze stolicy. Obecnie podróżuje tam, gdzie go nogi poniosą. W wędrówkach towarzyszy mu jedynie mały piesek Hansi (współczynniki psa domowego, z wyjątkiem **Int**, która wynosi 20 – Hansi jest *bardzo zmyślnym* psem). Pomaga on Udowi w różnych sztuczkach, kiedy ten znuży się szarlatanerią i występuje jako minstrel. Mały terier jest także utalentowanym złodziejaszkiem. Niejeden raz Udo i on żywili się ukradzionym przez psa mięsem.

Staraj się nie przedstawiać graczom Uda, gdy ten próbuje kogoś naciągać, ponieważ wtedy najpewniej nie zwrócą na niego uwagi. Zamiast tego daj im szansę wyratować szarlatana z jakiejś opresji. Jeżeli płyną łodzią w trakcie przygody „Śmierć na rzece Reik" niech podpłynie do nich błagając o pomoc, przy akompaniamencie krzyków grupy rozgniewanych wieśniaków. Jeśli gracze przebywają w karczmie, Udo może wpaść do ich pokoju, zatrzaskując drzwi i prosząc drużynę, by go nie wydawali. Za pomoc jest gotów nieźle zapłacić. Zadbaj o to, by skutkiem tej pomocy była konieczność wspólnej ucieczki lub stawienie czoła rozwścieczonej tłuszczy. Postaraj się stworzyć sytuację, w której Udo i bohaterowie będą zmuszeni przez jakiś czas przebywać razem.

Kiedy pierwsze lody zostaną przełamane, Udo okaże się osobą rozmowną i przyjacielską. Należy do tego rodzaju ludzi, których łatwo polubić. Jest urodzonym materialistą, lecz bezcelowa włóczęga zaczyna już go nużyć. W gruncie rzeczy, pomimo swojej wesołej i beztroskiej pozy, czuje się samotny. Chciałby znaleźć jakichś przyjaciół, a nie tylko naciągać każdego, kogo napotka. Jeżeli potraktuje się go uprzejmie, chętnie nauczy jakiegoś Łotra którejś ze swych umiejętności. Zrobi to prawie za darmo (jedynie za wikt i koszty noclegu) dla przyjemności przebywania w towarzystwie kogoś przyjaznego.

Udo z radością będzie towarzyszył bohaterom w jakiejś przygodzie, jeżeli tylko może mu to przynieść dochód. Byłby to dobry sposób na poprowadzenie przez MG tego bohatera niezależnego, ponieważ, aby przekazać swoje umiejętności, Udo potrzebuje sporo czasu. Jeżeli nie chcesz włączać go do swojej kampanii, możesz go wysłać wraz z łowcami przygód w jakąś dłuższą podróż dyliżansem bądź łodzią. Każda inna przerwa w akcji będzie również dobra, byle była dostatecznie długa, tak aby Udo zdążył nauczyć bohatera choć jednej umiejętności. Najważniejsze z nich to *charakteryzacja* i *etykieta*, gdyż tych można się nauczyć jedynie od kogoś innego (podobnie jest z *błaznowaniem* i *śpiewem*). Pełne zasady dotyczące nauki nowych umiejętności zostały podane w dodatku **Potępieniec** – możesz wykorzystać podane tam sposoby skrócenia czasu nauki. Dodatkowo, podczas wykonywanych przez ucznia testów **Int** (dotyczących umiejętności *osobistych*), możesz przyznać mu +10% modyfikator do cechy. Udo jest znakomitym nauczycielem i pomaga lepiej zrozumieć lekcje, wtrącając zabawną anegdotkę bądź doskonały przykład.

Ostrzeżenie – jeśli Udo uda się wraz z drużyną na poszukiwanie przygód, przedstaw go takim, jakim jest - niespokojnym i pełnym życia. Powinien otrzymać swoją dolę Punktów Doświadczenia (możesz rozwinąć jego cechy i sprawić, by bohaterowie zetknęli się z nim później). Wents będzie się jednak trzymał jak najdalej od wszelkiej walki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	39	35	3	4	7	58	1	75	44	58	55	48	68

Umiejętności: *aktorstwo, gadanina, urok osobisty, charakteryzacja, uniki, etykieta, szacowanie, naśladownictwo, muzykalność* (instrumenty szarpane), *zwinne palce, doliniarstwo, krasomówstwo, uwodzenie, śpiew, błyskotliwość.*

Przedmioty: sztylet, lniana koszula i czarne spodnie, czarny surdut, biret, laska, czarna lekarska torba zawierająca: sakiewkę z 11 ZK, świadectwo ukończenia Wydziału Medycyny Uniwersytetu w Altdorfie (fałszywe), 4 buteleczki zabarwionej wody, 4 słoiki barwnego proszku, 5 pustych pojemniczków na leki, 1 butelka ziołowego lekarstwa na przeziębienie (8 porcji), 1 butelka przezroczystego, pozornie nieszkodliwego płynu (silny środek przeczyszczający; 8 porcji).

DO GRY ZEW CTHULHU 1920

Anders Olausson i Jonas Hedkvist

Odrodzenie

Przekład: Tomek Kreczmar

przygoda z pisma „The Unspeakable Oath", nr 12

Akcja tego scenariusza powinna mieć miejsce w czasie jednego z zimowych miesięcy (być może tuż przed Bożym Narodzeniem), w latach 20. naszego wieku. Byłoby dobrze, gdyby w przygodzie nie brało udziału więcej niż czterech Badaczy. Mimo że przygoda przeznaczona jest przede wszystkim dla początkujących, nawet doświadczeni gracze będą się przy niej dobrze bawić. Można ją poprowadzić oddzielnie lub włączyć do kampanii, podczas której Badacze podróżują pociągiem po Kanadzie. Fabuła jest stosunkowo prosta, a akcja raczej spokojna. Zdarzy się jednak wystarczająco dużo tajemniczych i przerażających wydarzeń, by gracze cały czas byli zainteresowani przygodą. Badacze muszą rozwiązać zagadkę tajemniczych morderstw.

Tło przygody

Jan van Breukelen jest ostatnim potomkiem zamożnego, holenderskiego rodu, który skrzętnie ukrywa pewien niezwykły fakt. Otóż cała rodzina to tak naprawdę wężowi ludzie. Od wieków starają się oni odkryć położenie któregoś z prehistorycznych, bazaltowych miast zbudowanych przez ich przodków w okresie permu. Jan jest pewien, że jemu się to udało. Odnalazł znaki, dzięki którym upewnił się, iż jedno ze starożytnych osiedli znajduje się na południowym zachodzie Kanady. Pragnie odkopać je spod śniegu i lodu, a ma mu w tym pomóc Ithaqua.

Wiele lat temu, jeden z przodków van Breukelena, stworzył przerażający czar, który jest potężną bronią przeciw Wendigo. Jan odkrył sposób, w jaki może wykorzystać to zaklęcie, znane pod nazwą „Kamienne oko Ithaqui" (patrz opis), do swych złych celów. Przy pomocy kilku Gnoph-Kehów pragnie zatrzymać pociąg, który przejeżdża blisko interesującego go miejsca. Aby tego dokonać wywoła burzę śnieżną. Gnoph-Kehowie zbudują potężną górę ze śniegu, która potrzebna jest do wezwania Ithaqui. W tym samym czasie Jan przygotuje wspomniane wcześniej zaklęcie, co zajmie mu 24 godziny. Kiedy tego dokona, będzie mógł rozpocząć prawdziwą ceremonię. Jan wejdzie na górę śniegu i wezwie Ithaquę. Aby zapewnić sobie przychylność stwora, van Breukelen złoży mu w ofierze pasażerów pociągu. Ma nadzieję, że Ithaqua usunie śnieg i lód, które kryją miasto. W ten sposób Yig znów zdobędzie siedzibę na północy.

Nowy czar: Kamienne oko Ithaqui

Jest to naprawdę przerażające zaklęcie, może je rzucić jedynie szaleniec mający 0 punktów Poczytalności. Aby przeprowadzić rytuał, czarownik musi wydłubać sobie jedno oko. Następnie musi wypić z niego całą ciecz i zastąpić ją kawałkiem metalu. Następnie, w ciągu całodziennej ceremonii, poświęca 20 PM. Po jej zakończeniu oko musi być ogrzewane przez przynajmniej 24 godziny. Wymagana temperatura nie została określona. Wiadomo jednak, że otwarty ogień nie wystarczy (ale piec lokomotywy z pewnością będzie się nadawał).

Po tych wszystkich przygotowaniach oko zyskuje coś w rodzaju życia. Staje się odporne na ciepło i nie można go stopić. Ma stałą temperaturę 25 stopni Celsjusza – bez względu na temperaturę otoczenia. Jest twardsze od diamentu i praktycznie nie do zniszczenia.

Osoba, która posiada oko, ma o zwiększoną o 90% szansę „Wezwania Ithaqui". Łatwiej jest jej również negocjować ze stworem. Jan poświęci w tym celu również życie pasażerów pociągu. Chce być pewny, że Ithaqua zrobi to, o co go poprosi. Kamiennego oka może używać tylko jego stwórca. W rękach kogoś innego nie posiada żadnej mocy.

Wszystkie te informacje zostały zapisane w dzienniku van Breukelena. Jan nie napisał tam jednak, że posiadacz oka uczy się czarów o 25% szybciej.

Plany Jana

Jan, jeszcze zanim natrafili na jego ślad Badacze, zaczął już przygotowywać się do przeprowadzenia swego planu. Oto czego dokonał:

- ❑ Ustalił położenie antycznego miasta: ma się ono znajdować gdzieś pomiędzy Echo Bay a Coppermine w Terytorium Północno-zachodnim Kanady.
- ❑ Założył niedaleko Echo Bay niewielki obóz badawczy, który ma ustalić dokładniejsze położenie miasta.
- ❑ Przy pomocy czaru „Uchwyt Nyogthy" zamordował jednego z miejskich pijaczków. Serca tego nieszczęsnego mężczyzny użył do skontaktowania się z Gnoph-Kehami. Namówił ich do wywołania burzy śnieżnej, z powodu której pociąg zatrzyma się w pobliżu starożytnego miasta. Gnoph-Kehowie dotrzymają obietnicy i będą spotykać się z Janem każdej nocy aż do uwolnienia miasta. Być może otrzymają nowe ofiary i nowe rozkazy. Po zatrzymaniu pociągu Gnoph-Kehowie będą również chronić van Breukelena.

Informacje Badaczy

Uniwersytet Miscatonic (lub inna placówka, która lepiej pasuje do Twojej kampanii) wynajmie Odkrywców Tajemnic. Mają oni pojechać do małej mieściny – Coppermine (Kopalnia Miedzi) – i sprawdzić, czy faktycznie żyje tam „niezwykły człowiek śniegu". Kilku górników twierdzi, że widziało, jak coś niezwykłego poruszało się w lesie za miastem. Kompania górnicza – J.A. Industries – skontaktowała się z uniwersytetem i chce, aby sporządzono dokładny raport. Jeśli gdzieś w okolicy żyje wspomniana istota lub coś do niej podobnego, to należy przerwać wydobycie. Wtedy do Coppermine przyjadą ludzie, którzy dokładnie zbadają całą sprawę. Przejazd Badaczy do górniczej osady opłaci uniwersytet.

Informacje Strażnika

Powyższe informacje nie mają nic wspólnego z planem Jana van Breukelena. Stanowią jednak dobry pretekst, by zwabić Badaczy w okolice Echo Bay. Polowanie na człowieka śniegu może być samo w sobie oddzielnym scenariuszem, jeśli tylko chce tego Strażnik. W innym przypadku wystarczy uznać, że w okolicach Coppermine nie ma nic niezwykłego. Strażnik może również w inny sposób sprowadzić Badaczy do Echo Bay. Najważniejsze, by Odkrywcy znajdowali się w pociągu, kiedy van Breukelen wykona swój pierwszy ruch.

Coppermine

Do Coppermine najbezpieczniej dostać się pociągiem. Najwygodniejsza droga wiedzie bezpośrednio z Edmonton. Coppermine to małe, górnicze osiedle na północy Kanady. Prawie wszyscy mieszkańcy są w jakiś sposób związani z przemysłem wydobywczym. Jak sugeruje sama nazwa miasta, znajduje się tu kopalnia miedzi. Osadę ma w swej pieczy prywatna kompania – J.A. Industries. Niestety, zyski firmy nie są takie, jakie mieli nadzieję osiągnąć jej założyciele i pieniądze zaczynają się powoli wyczerpywać. W mieścinie nie ma telefonów, bibliotek, dróg, szpitala itp. Można tu kupić tylko jedną gazetę – *Echo Bay News* – która dociera tu pociągiem.

Miasto założono w 1907 roku, kiedy nie istniał dobry i szybki sposób przewozu miedzi w bardziej cywilizowane okolice. Dlatego też J.A. Industries i inni inwestorzy pokryli koszty budowy linii kolejowej, która połączyła Coppermine z Echo Bay. Niestety, obecnie wydobycie spadło i pociąg dociera do mieściny tylko raz na dwa tygodnie. W pozostałe dni skład zawraca w Echo Bay. Badacze nie mogą się dostać do Coppermine samolotem, ponieważ w tej części Kanady pogoda zmienia się bardzo szybko i żaden pilot nie zgodzi się tu przylecieć.

Badacze powinni bez problemów dotrzeć do Echo Bay, gdzie muszą spędzić noc. Pociąg do Coppermine odjeżdża dopiero następnego ranka.

Echo Bay to niewielkie miasto, w którym żyją przede wszystkim rybacy i myśliwi. Można tu znaleźć drewniane domki, szopy, wąskie ulice, mnóstwo psów i tylko jeden hotel. W Echo Bay mieszka około 700 osób. Jest to spokojne miasteczko, w którym od czasu do czasu, w sobotni wieczór ma miejsce bójka... a przynajmniej było tak aż do przyjazdu Jana. Mieszkańcy są zazwyczaj przyjaźni, ale raczej powolni. Tuż przed przybyciem Badaczy, jeden z mieszkańców miasta staje się ofiarą morderstwa. Dlatego też miejscowi będą czujni i podejrzliwi wobec obcych, którzy zachowują się dziwnie lub niezwykle. Mówi się tu przede wszystkim po angielsku, ale też po francusku.

W Echo Bay znajduje się przychodnia, w której pracują jedynie trzy osoby, tzn. dr Finn Lyshom (więcej informacji znajdziesz w części „Doktor") oraz pielęgniarki Jennifer LeGrasse i Mary Shipps. Lyshom jest również lekarzem Coppermine. Jeździ tam raz na dwa tygodnie, aby przywieźć leki lub pomóc chorym.

Posterunek policji w Echo Bay to tak naprawdę dwie osoby: szeryf Lyle Hansen i zastępca Andy Norris. Do tej pory ich praca była raczej łatwa. Musieli co najwyżej zamknąć jakiegoś pijaczka lub przypilnować, by bójka nie wymknęła się spod kontroli. Są lubiani w mieście, nigdy jednak nie uda im się rozwiązać sprawy zagadkowych morderstw, przede wszystkim dlatego, że nie są zbyt bystrzy.

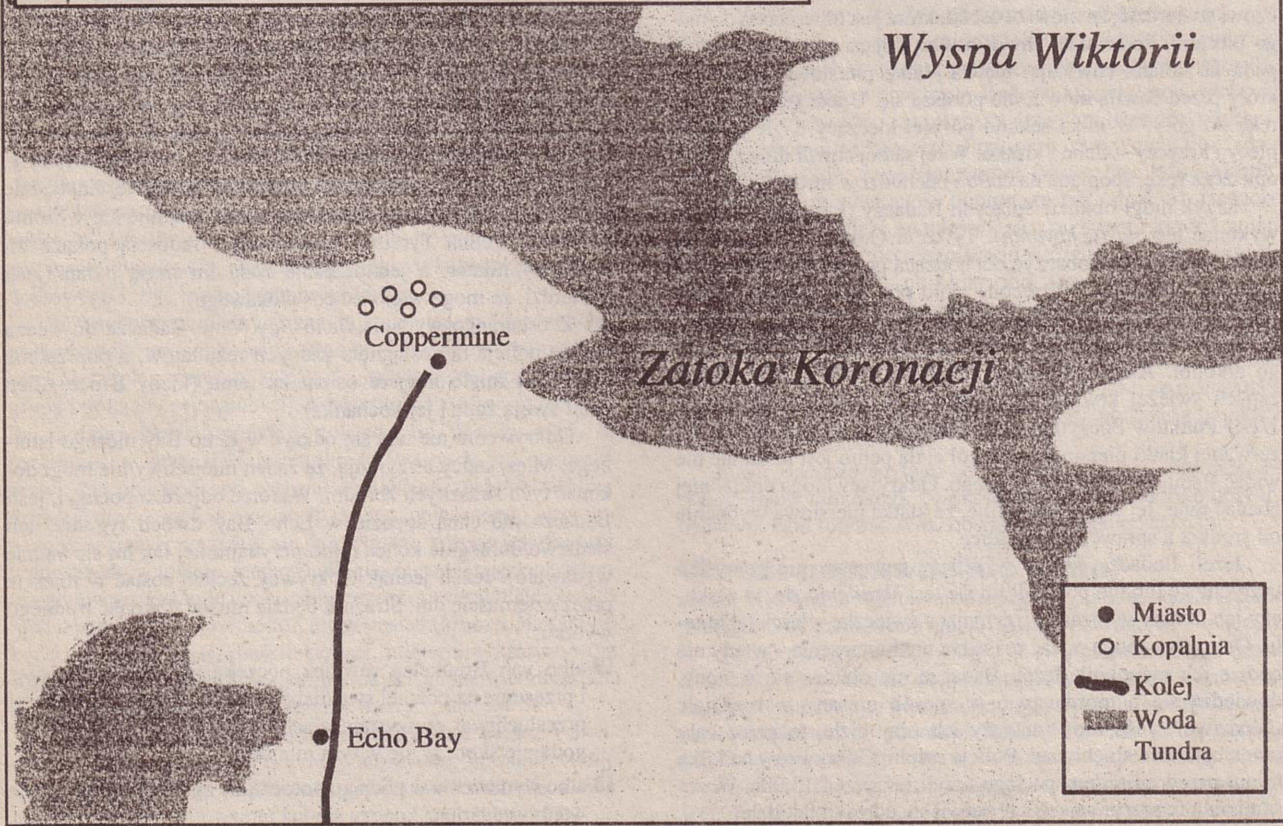
W mieście jest tylko jedna gazeta – *Echo Bay News*. Wychodzi codziennie i ma tylko jedną stronę, na której znajdują się wiadomości, plotki itd. Kiedy dzieje się coś niezwykłego, drukowany jest specjalny, dwu- lub więcej stronicowy numer. Wydawca, John Tyrell (jest jednocześnie jednym z trzech pracowników), ma biuro w piwnicy swego domu i tam też drukuje gazetę. Przechowuje starsze numery pisma i, jeśli Badacze zechcą, może dać im je do przeczytania.

Po dziewiątej prawie nikt nie wychodzi na ulice, więc miasto oszczędza pieniądze i nie używa oświetlenia. Jest kilka latarni, ale nigdy nie są zapalone, chyba że szaleje burza śnieżna – dzięki nim wiadomo, gdzie znajduje się miasto.

Noc w Echo Bay

Hotel to niewielki, dwupiętrowy, drewniany budynek. Na drugim piętrze znajduje się pięć pokoi do wynajęcia. Właściciel mieszka i śpi w biurze. Ma tylko jednego pracownika – kucharza, który

Mapa terenów wokół miasta Echo Bay



wspaniale gotuje. Pokoje są wygodne i przytulne. Drzwi wejściowe zamyka się o 21.00. Kiedy Badacze przybędą do Echo Bay, w hotelu będzie mieszkała tylko jedna osoba – sprzedawca Arthur Smith (patrz „Pasażerowie"), który rankiem wyrusza do Coppermine.

Poruszając się po mieście Odkrywcy mogą usłyszeć plotki o kimś, kogo wszyscy nazywają „wybuchowym mordercą". Jeśli Badacze zechcą dowiedzieć się od miejscowych czegoś więcej, będą musieli wykonać test *perswazji*. Jeżeli będzie on udany, usłyszą o tajemniczym zabójcy, który dwie noce temu dokonał morderstwa. Wygląda na to, że zabrał on, a potem zjadł serce ofiary. Strażnik może wymyślić kilka innych dziwnych i niesamowitych (oraz fałszywych) plotek. Badacze mogą sprawdzić, czy są one prawdziwe – zapewne pójdą do redakcji gazety (*Echo Bay News*), przychodni lub na policję. W przychodni i na policji nie uda im się z nikim porozmawiać ani natrafić na żadne ślady. W redakcji gazety mogą odnaleźć artykuł o pierwszym morderstwie:

Brutalne morderstwo w Echo Bay

Dzisiaj, wczesnym rankiem, szeryf Lyle Hansen dokonał na stacji straszliwego odkrycia. Znalazł wciśnięte pomiędzy skrzynie z ładunkiem ciało Neila Lawrence'a. Szeryf Hansen stwierdził, że klatka piersiowa ofiary była rozerwana „jakby wybuchła od środka". Jak dotąd, nikogo jeszcze nie aresztowano. Szeryf Hansen twierdzi jednak, że nie ma się czego obawiać. Policja zebrała już dowody i twierdzi, że pokrzyżuje plany mordercy.

Mimo wszystko, policja prosi o jak najszybszy kontakt wszystkich tych, którzy słyszeli lub widzieli coś niezwykłego owej fatalnej nocy.

Nocą każdy z graczy powinien wykonać test *nasłuchiwania*. Pozytywny wynik oznacza, że Badacza obudzi (lub, jeśli nie spał, zostanie zaalarmowany przez) dziwny dźwięk – coś jakby odgłos toczonej pod oknami rozmowy. Odkrywca może odsłonić rolety i popatrzeć przez okno. W świetle księżyca zobaczy dwie zwrócone do siebie twarzami postacie. Stoją jakieś pięć metrów od okna. Drugi udany test *nasłuchiwania* pozwoli Badaczowi stwierdzić, że mówi ta osoba, która jest odwrócona do niego plecami. Po krótkiej chwili postać stojąca przodem do okna pada na kolana chwytając się za klatkę piersiową. Człowiek, który przed chwilą mówił, nie porusza się. Unosi jedynie prawą rękę do góry. W kilka sekund później klęczący nagle pada na plecy i krzyczy – cicho i krótko. W tej samej chwili druga postać opuszcza rękę, spogląda na ciało i odchodzi w mrok nocy.

Krzyk mógł obudzić śpiących Badaczy (każdy gracz może wykonać test *nasłuchiwania*). Tylko ci Odkrywcy, którzy nie spali, mają szansę zobaczyć odchodzącą postać. Po wydarzeniu pozostał jeden ślad – skręcone ciało pod przeciwległą ścianą. Jeżeli Badacze wyjdą zobaczyć, kto to jest, zorientują się, że to miejscowy pijaczek. Już z odległości kilku metrów czuć od niego alkohol. Ale w powietrzu unosi się również inna woń – zapach świeżej krwi. Kiedy Odkrywcy podejdą bliżej, tracą 1/1k4 Punktów Poczytalności – tak wpłynie na nich widok rozerwanej klatki piersiowej. Wokół ciała pełno jest krwi, ale nie widać śladu kul czy czegoś takiego. Odkrywcy mogą dokładniej zbadać ranę. Jej wygląd sugeruje, że klatka piersiowa wybuchła od środka, a sprawca zabrał serce.

Jeżeli Badacze, którzy wyszli na zewnątrz, nie pomyśleli o kryciu się lub nie powiódł im się test *skradania się*, to zaskoczy ich ubrany w piżamę, trzymający świeczkę właściciel hotelu. Odkrywcy mogą podać rozsądne wytłumaczenie – wtedy nie będzie ich niepokoił. Jeżeli Badacze nie obudzą się w nocy, dowiedzą się o morderstwie w sposób opisany w rozdziale „Śledztwo". Jeśli ktoś zauważy ich przy ciele, to przez cały ranek będą przesłuchiwani. Policja zwolni Odkrywców na kilka minut przed odjazdem pociągu (czyli tuż przed 13.00). Wcześniej jednak szeryf spisze ich nazwiska, adresy i tak dalej.

Co tak naprawdę się stało

Jest to drugie morderstwo dokonane przez Jana w Echo Bay. Tak jak za pierwszym razem wykorzystał zaklęcie „Uchwyt Nyoghty". Wciągnął swą ofiarę w alejkę, proponując jej trochę wina. Jan nie mieszka w mieście, ale ma niedaleko własny domek. Serce złożył w ofierze Gnoph-Kehom.

Śledztwo

Następnego dnia Badacze mogą kupić gazetę. W *Echo Bay News* w oczy od razu rzuca się wielki nagłówek:

Druga ofiara mordercy

Tajemniczy morderca uderza po raz drugi. Wszystko wskazuje na to, że ostatniego zabójstwa dokonała ta sama osoba, która dwa dni temu pozbawiła życia Neila Lawrence'a.

Ofiarą był czterdziestosiedmioletni Robert David Johnson. Znaleziono go w okolicach hotelu Echo Bay. Miał, tak jak i poprzednia ofiara, rozerwaną klatkę piersiową. Policja nie wydała oficjalnego oświadczenia dotyczącego ostatniego zabójstwa. Szeryf Hansen utrzymuje jednak, że zabezpieczono wszystkie dowody. Natomiast dr Finn Lysholm oświadczył, że ciało Neila Lawrence'a zostało pozbawione serca. Z tego też powodu mieszkańcy miasta spekulują, że zabójca zamordował po to, by zdobyć ludzkie serca.

Jak dotąd nikomu nie udało się stwierdzić, jaką bronią można zadać takie rany. Śledztwo wciąż trwa.

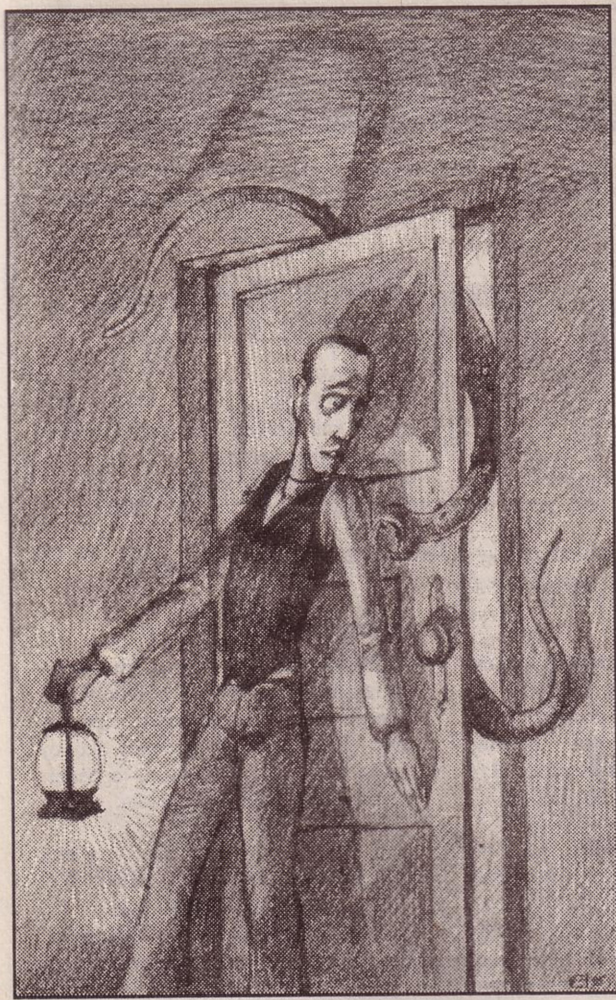
Poza tym artykułem, w gazecie znajduje się tekst na temat tego, jak społeczeństwo może chronić się przed zabójcą. Dziennikarze apelują również o pomaganie policji i informowanie jej o wszystkim, co może mieć coś wspólnego ze sprawą.

Zapewne Badaczy zainteresują te tajemnicze wydarzenia. Niestety, w policji nikt nie będzie chciał z nimi rozmawiać (na posterunku pracuje dwóch bardzo zagubionych panów), w przychodni nie otrzymają żadnych przydatnych informacji i tak dalej. Aby dowiedzieć się czegoś więcej, Badacze muszą dogadać się z mieszkańcami Echo Bay lub zdobyć ten numer gazety, w którym opisane jest pierwsze morderstwo. Najprościej będzie pójść do redakcji *Echo Bay News*, która znajduje się w domu wydawcy, Johna Tyrella. Dziennikarz z radością pokaże im właściwy numer, a jednocześnie zada im masę pytań (jeśli stwierdzi, że mogą wiedzieć coś ciekawego).

Z ostatniego wydania *Echo Bay News* Badacze dowiedzą się, że policja nie osiągnęła żadnych rezultatów, a poprzednie zabójstwo miało miejsce osiem lat temu (kiedy Bruce Allen zabił swoją żonę i jej kochanka).

Odkrywcom nie uda się odkryć w Echo Bay niczego istotnego. Mieszkańcy utrzymują, że żaden miejscowy nie mógł dokonać tych strasznych zbrodni. Wkrótce odjeżdża pociąg i, jeśli Badacze nie chcą spędzić w Echo Bay dwóch tygodni, ich śledztwo dobiegnie końca (albo przynajmniej tak im się będzie wydawało). Jeżeli jednak Odkrywcy zechcą zostać w mieście przez czternaście dni, Strażnik będzie musiał dokonać trudnego wyboru:

- ❑ albo van Breukelen również poczeka na następny pociąg i przesunie na później swe diabelskie plany (być może szeryf przesłuchiwał go wystarczająco długo), dzięki czemu przygoda nie skończy się w tym miejscu;
- ❑ albo wydarzenia w pociągu potoczą się zgodnie z planem, ale wtedy scenariusz kończy się już teraz.



Hubert Czajkowski

Pociąg

Strażnik powinien poprosić graczy, aby powiedzieli, co prowadzeni przez nich Badacze biorą ze sobą do pociągu.

Skład do Coppermine to trzy typowe sypialne wagony pulmanowskie, pięć wagonów towarowych i lokomotywa z węglarką. Podróż trwa od ośmiu do dziesięciu godzin, w zależności od warunków atmosferycznych. Patrząc od końca do początku, skład jest następujący: 5 wagonów towarowych, 3 sypialne, wagon restauracyjny, węglarka i lokomotywa.

Wagony towarowe zawierają wszystko, czego mogą potrzebować lub co zamówili z większych miast mieszkańcy Coppermine. W trzech jest żywność, w jednym meble i ubrania, a w ostatnim zabawki, narzędzia, lampy artykuły gospodarstwa domowego i, być może, karabin lub dwa.

W wagonach sypialnych znajduje się siedem przedziałów, połączonych ze sobą wewnętrznymi drzwiami (mogą być zamknięte lub otwarte, w zależności od wielkości podróżującej grupy i potrzeby prywatności). Łóżka można złożyć, dzięki czemu za dnia wykorzystuje się je do siedzenia. W nocy, kiedy są rozłożone, w przedziale jest tylko tyle miejsca, by otworzyć drzwi. Na obu końcach wagonu sypialnego znajdują się trzy drzwi. Jednymi można przejść do innego, połączonego wagonu, a przez pozostałe wydostać się na zewnątrz. Wagon jest również wyposażony w toaletę, magazynek i pokój zawierający urządzenia grzewcze. Ostatnie dwa pomieszczenia są zamknięte i ma do nich dostęp jedynie konduktor, który posiada klucze. Na samym końcu znajduje się trzynaście krzeseł, miejsce, w którym stoją służy za salonik. Każdy wagon ma około 21 metrów długości. Korytarze są szerokie na jakieś trzy metry.

Pociąg obsługują trzy osoby: maszynista, palacz i konduktor (Sandy Martin). Podczas podróży Jan brutalnie zabije maszynistę i palacza. Głównym podejrzanym zostanie Sandy Martin.

Konduktor może przejść cały pociąg – od ostatniego wagonu towarowego do lokomotywy. Wagony towarowe zawsze są zamknięte, a klucze mają tylko Sandy Martin i maszynista. Przez węglarkę przechodzi się po znajdujących się na zewnątrz, wąskich podestach.

Pierwsze wydarzenie

Od początku podróży pogoda nie jest najlepsza i pogarsza się przez cały czas. Powoli nadchodzi burza śnieżna, która po około sześciu godzinach osiąga swą szczytową moc. Pociąg musi się zatrzymać, ponieważ na torach leży śnieg (ma to miejsce, jeszcze zanim konduktor sprawdzi bilety). Do tego czasu Sandy Martin przebywa w swoim przedziale. Kiedy pociąg zatrzymuje się, idzie do lokomotywy, żeby zobaczyć, co się stało. Zarówno jemu, jak i Badaczom, którzy wpadną na podobny pomysł, droga zajmie kilka minut. Kiedy w końcu dotrą do lokomotywy, ich oczom ukaże się przerażająca scena, której widok wywoła utratę 1/1k4 PP (Poczytalność spada tylko tym Badaczom, którzy nie stracili jej widząc ciało Roberta Davida Johnsona w Echo Bay). Na podłodze leży palacz z rozwaloną głową. Natomiast klatka piersiowa maszynisty jest rozerwana, tak jak miało to miejsce w przypadku morderstw w Echo Bay.

Nawet jeśli Odkrywcy będą szli za Martinem, konduktor poprosi ich, by poczekali i dalej pójdzie sam. Po kilku chwilach wróci – blady i roztrzęsiony. Spyta się, czy któryś z Badaczy nie jest lekarzem. Jeżeli jest pośród nich doktor, poprosi go, by natychmiast poszedł do lokomotywy. W innym przypadku Martin pobiegnie po dr. Finna Lysholma (przedział 7, wagon nr 1). Zostawi drzwi do lokomotywy otwarte, więc Badacze mogą wejść do środka. Gdyby Martin nie był zdenerwowany, z pewnością zamknąłby wejście i trzymał Odkrywców z daleka od widoku wnętrza. Niestety, jest teraz jedynym pracownikiem kolei w tym pociągu, a to wywołało u niego panikę.

Badacz, któremu powiedzie się Test Wiedzy, stwierdzi, że maszynista i palacz umarli zaledwie kilka minut temu. Wygląda na to, że siedzieli przy stoliku i pili kawę, ponieważ na blacie stoi termos z parującą, gorącą kawą (łatwo domyślić się, że pociąg zatrzymał się, zanim usiedli). Ponadto krzesło, które stoi pomiędzy maszynistą a palaczem jest trochę odsunięte od stołu, tak jakby przed przyjściem Badaczy ktoś na nim siedział.

Co więcej, radio zostało zniszczone i oblane olejem. Zniknęła również mapa, na której zaznaczona była trasa pociągu (Martin zauważy to dosyć szybko). Z tego powodu nie można dokładnie ustalić położenia pociągu, ponieważ konduktor nie zna wystarczająco dobrze trasy. Badacz, któremu powiedzie się test *spostrzegawczości*, zauważy za drzwiami lokomotywy czerwony samochodzik-zabawkę. Przy pasie maszynisty brak również kluczy, które zwykł tam nosić (wie o tym tylko Martin, lecz przekaże tę wiadomość dopiero za kilka godzin). Badacze mogą również znaleźć znajdujący się pod stołem klucz francuski z przylepionymi do niego krwią włosami. Są one identyczne jak włosy palacza, co Odkrywcy łatwo mogą sprawdzić. Ostatnia poszlaka, jaką można znaleźć (po udanym teście *spostrzegawczości*), to ślady krwi prowadzące od stojącego pomiędzy palaczem a maszynistą krzesła, do radia, a później do drzwi, za którymi nikną. W oczy rzuca się również fakt, że maszynista jest raczej mały i wychudły (BC 8, KON 6), podczas gdy palacz jest normalnie zbudowany.

Jeżeli Badacze spytają, co z piecem, Martin odpowie, że podtrzyma w nim ogień. Dzięki temu śnieg wokół lokomotywy będzie powoli topniał, więc pociąg nie zostanie zasypany.

Co tak naprawdę się stało?

Jest to oczywiście robota van Breukelena. Jan rozpoczął podróż pociągiem od zamknięcia się w łazience w wagonie sypialnym nr 1, więc nikt go nie zauważył. W tym pomieszczeniu rzucił zaklęcie „Wynaturzenie ciała Gorgorotha”, dzięki czemu stworzył kopię Sandy'ego Martina (którego dokładnie obejrzał podczas wcześniejszych podróży). Zmienił również swoje ubranie tak, by przypominało strój konduktora – zapoznał się z nim w czasie podróży innymi pociągami tej samej firmy przewozowej. Przez następne sześć godzin nie wychodził z łazienki,

Pasażerowie

Badacze będą podróżować w wagonie nr 2, w przedziałach od 4 do 6. Jeśli Odkrywców jest więcej niż trzech, to pozostali mogą jechać w wagonie nr 1, przedziały 2 i 3. Listę pasażerów posiada konduktor. Badacze mogą ją otrzymać, jeżeli o to poproszą. Listę sporządzono w kolejności od przodu wagonu do tyłu.

Wagon nr 1

1. Dean Johnson
2. Pusty (być może jeden z Badaczy)
3. Pusty (być może jeden z Badaczy)
4. Fred i Liza Thompson
5. Artur O'Neal
6. Patric O'Neal
7. Finn Lysholm

Wagon nr 2

1. Arthur Smith
2. David Gordon
3. Gerald i Nancy Fitzpatrick
4. (Badacz)
5. (Badacz)
6. (Badacz)
7. Konduktor (Sandy Martin)

Wagon nr 3

1. Philip Gordon
2. Pusty
3. Liz Ashley
4. Laura Hopkins
5. Jan van Kerkhof (przybrane nazwisko van Breukelena)
6. (Musi pozostać pusty)
7. Alice Hastings

Strażnik powinien zrobić podobną listę, uzupełniając ją nazwiskami Odkrywców – będzie to pomoc dla graczy. Poniżej znajduje się krótki opis pasażerów.

Wagon nr 1

1. Dean Johnson: Górnik. Pojechał do Echo Bay do swojej matki. Przy okazji leczył złamaną rękę, która nadal jest w gipsie. Wielki, muskularny i przyjacielski. Ma jasnobrązowe włosy.

2 i 3: Puste przedziały. Być może któryś z nich zajmie jeden z Badaczy.

4. Fred i Liza Thompson: Brat i siostra. Fred ma dziesięć lat, a Liza dziewiętnaście. Pojechali do Echo Bay odwiedzić ciotkę i wujka (Neila Lawrence'a, który był pierwszą ofiarą Jana). Liza ma dość swojego brata. Cały czas zwraca uwagę na swój wygląd. Fred to ciekawy chłopiec, który bardzo często opowiada kłamstwa o tym, czego dokonał. Odkryje kryjówkę Jana i powie o tym wszystkim, ale czy ktoś mu uwierzy? Liza z pewnością wspomni o tym, że jej braciszek ma zwyczaj „przesadzać".

5. Arthur O'Neal: Sześćdziesięciopięcioletni, opryskliwy, wysoki i gruby starszy pan. Był górnikiem. Podróżuje po okolicy z bratem, Patrice'em (patrz niżej), odwiedzając w Echo Bay i Coppermine starych przyjaciół i krewnych.

6. Patric O'Neal: Sześćdziesięcioletni, wysoki i dobrze zbudowany starszy mężczyzna. Był górnikiem. Podróżuje z bratem, Arthurem (patrz powyżej). Zawsze zachowuje się kulturalnie. Ma problemy ze słuchem. Podczas podróży zauważy, że Jan (w przebraniu konduktora) zachowuje się dziwnie. Jeśli uzna za stosowne, powie o tym komukolwiek, poza konduktorem.

7. Finn Lysholm: Lekarz Echo Bay. Ma czterdzieści lat. Raz na dwa tygodnie podróżuje do Coppermine, by pomóc ewentualnym chorym. W wagonach towarowych trzyma leki i wyposażenie medyczne. Więcej informacji znajdziesz w części „Lekarz".

Wagon nr 2

1. Arthur Smith: Pięćdziesięciolatek. Wędrowny sprzedawca wyrobów bawełnianych. Wiecznie spocony, wesoły i zabawny mężczyzna. Zapewne spróbuje sprzedać coś Badaczom. Być może poprzedniej nocy, w Echo Bay, poznał któregoś z Odkrywców.

2. David Gordon: Górnik, ma dwadzieścia pięć lat. Jedzie do Coppermine odwiedzić brata. Ma również nadzieję znaleźć tam pracę w którejś z kopalni. W obecności wykształconych intelektualistów staje się nerwowy.

3. Gerald i Nancy Fitzpatrick: Małżeństwo dwojga czterdziestolatków. Wracają z Vancouver, gdzie pojechali odwiedzić rodzinę Geralda. Nancy pracuje w restauracji „Doskonałe posiłki u Mamy". Gerald jest górnikiem. Ich związek przeżywa kryzys, ale starają się to ukryć przed obcymi.

4, 5 i 6: Przedziały Badaczy.

7. Konduktor Sandy Martin: Ma trzydzieści pięć lat. Nie pracuje zbyt długo na tej trasie, choć podoba mu się dzika okolica, z którą ma tu do czynienia. Jest zadowolony z tego, co robi. Wysoki, inteligentny i dość silny. Ma jasnobrązowe włosy. Słucha przełożonych, ale nie toleruje narzekania. Sensowny mężczyzna, twardo stąpający po ziemi.

Wagon nr 3

1. Philip Gordon: Ma dwadzieścia lat. Jedzie do Coppermine w poszukiwaniu pracy. Cały czas stara się być przyjazny i pomocny. Jeśli gdzieś w okolicy pojawi się Liza Thompson, to będzie chciał zrobić z siebie bohatera.

2: Pusty.

3. Liz Ashley: Starsza pani w wieku pięćdziesięciu lat. Wraca z Echo Bay i Edmonton, gdzie robiła zakupy dla rodziny mieszkającej w Coppermine. Jest pewną siebie kobietą, która lubi ustawiać wszystkich dokoła.

4. Laura Hopkins: Przyjaciółka Liz Ashley (patrz wyżej), towarzyszy jej podczas podróży. Ma pięćdziesiąt lat i niewiele ponad metr pięćdziesiąt wzrostu. Liz cały czas nią pomiata, ale zdaje się, że Laura lubi wykonywać polecenia przyjaciółki.

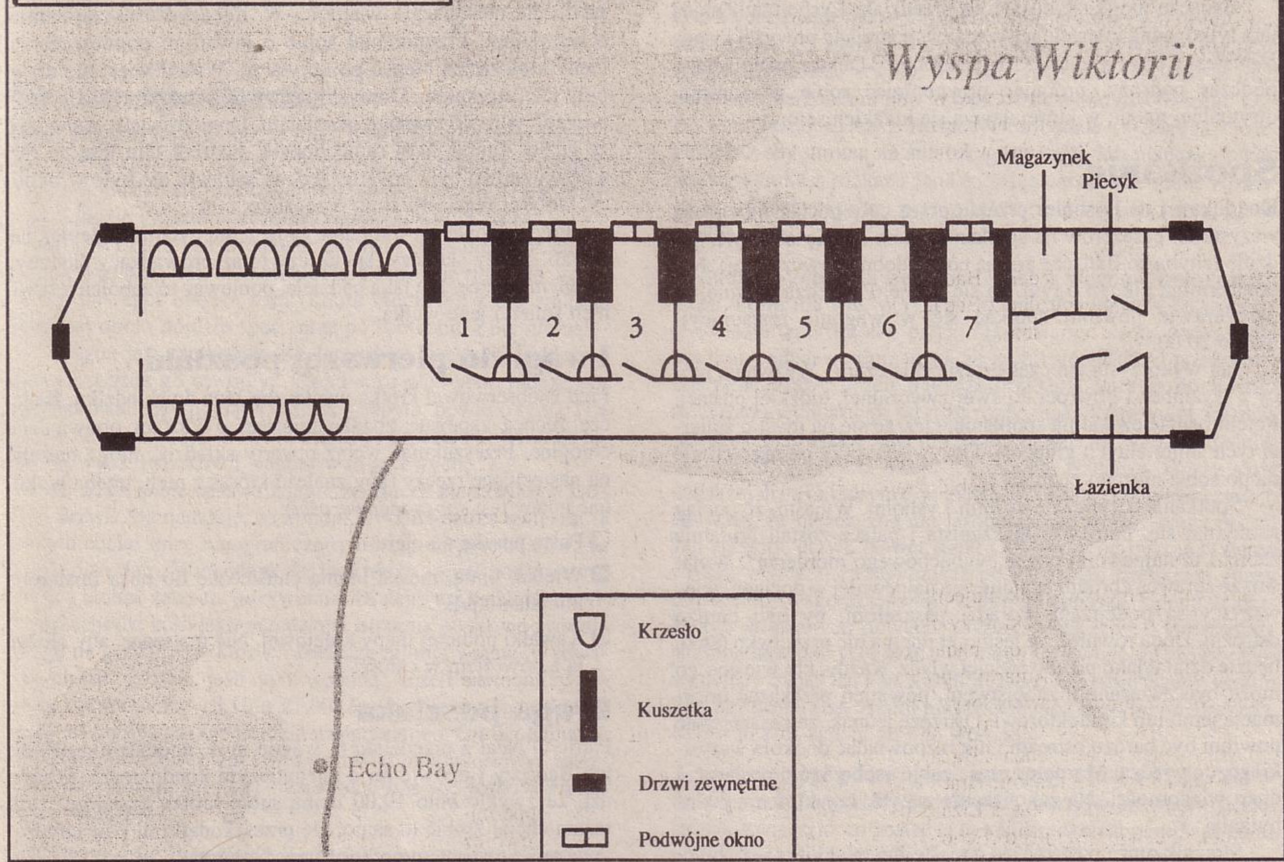
5. Jan van Kerkhof: Tak naprawdę jest to van Breukelen. Więcej informacji na jego temat znajdziesz w „Tle przygody".

6. Pusty: Nie przydzielaj tego przedziału żadnemu Badaczowi, ponieważ w czasie przygody jest on wykorzystywany w innym celu.

7. Alice Hastings: Starsza pani w wieku siedemdziesięciu lat. Niska i chuda. Ma bystry umysł. Lubi szybko i celnie wszystko komentować. Jan najprawdopodobniej zabije ją. Ma problemy z lewą nogą, więc kiedy chodzi, opiera się na drewnianej lasce.



Plan typowego wagonu



odzyskując Punkty Magii. Wiedział, że konduktor sprawdza bilety pod koniec podróży, a większość czasu spędza u siebie w przedziale. Kiedy wyszedł z łazienki znalazł czerwony samochodzik, który zostawił tu Fred Thompson (patrz „Pierwsza poszlaka"). Wziął zabawkę po to, by użyć jej jako fałszywego śladu. Poszedł do lokomotywy i udawał Martina. Rozmawiał przez chwilę, a potem, zanim jeszcze pociąg się zatrzymał, włożył „Kamienne oko Ithaqui" do pieca. Kiedy maszynista wyglądał przez okno, a palacz przez chwilę był zaabsorbowany czymś innym, wziął klucz i zmiażdżył czaszkę tego ostatniego. Ocalały pracownik kolei był tak przerażony, że nic nie mógł zrobić. Jan wypowiedział słowa zaklęcia („Uchwyt Nyogthy"). Kiedy skończył, włożył serce do kieszeni, zniszczył radio i, by zmylić śledztwo, podrzucił samochodzik. Następnie poszedł do składziku w wagonie nr 1 (drzwi do niego otworzył już wcześniej). Podczas gdy korytarzem spieszyli ludzie, zamknął się od środka. Kiedy Odkrywcy i konduktor badali lokomotywę, Jan (wciąż wyglądający jak Martin) wyszedł ze składziku. W końcu przedostał się do swego przedziału. Tu poświęcił punkt Mocy i wykorzystując zaklęcie „Wezwanie mocy z Nyambe" zyskał 2k6 Punktów Magii (jeśli zdobędzie siedem lub więcej, powróci do zwykłego wyglądu).

Lekarz

Zaraz po morderstwie Badacze mogą przeprowadzić coś na kształt śledztwa. Zapewne znajdą wszystkie ślady, o których była mowa w poprzedniej części. Mogą też porozmawiać z pasażerami i dowiedzieć się o wielu innych rzeczach.

Nawet jeśli jeden z Odkrywców stwierdzi, że jest lekarzem, na scenie szybko pojawi się dr Finn Lysholm. Badacze mogą z nim porozmawiać już teraz lub dopiero trochę później.

Finn Lysholm

Jest to jedyny prawdziwy lekarz w „szpitalu" w Echo Bay. Co dwa tygodnie jeździ do Coppermine, aby zbadać stan zdrowia górników, uzupełnić zapas leków, zająć się chorymi i tak dalej. Ponieważ jest jedynym lekarzem w okolicy, badał również ciała poprzednich ofiar Jana. Szybko zorientuje się, że „wybuchowy morderca" jedzie w pociągu – przecież obrażenia są identyczne. Stwierdzi ponadto, że nie potrafi wyobrazić sobie broni lub urządzenia, które zadałoby takie rany. Nie zdziwi go fakt, że ciało maszynisty zostało pozbawione serca. Zaskoczy go jednak to, że palaczowi zmiażdżono czaszkę, tak jakby mordercą był zwykły kryminalista. Zdaje sobie sprawę, że zabójca miał czas na wyrwanie serca obu ofiarom (Badacze i konduktor trafili do lokomotywy dopiero po kilku minutach).

Dr Lysholm nie powie nikomu, że zaczyna podejrzewać, iż użyto tu magii. Poza Badaczami jest on jedyną osobą, która zdaje sobie sprawę z prawdziwego niebezpieczeństwa, które kryje się za tymi przerażającymi wydarzeniami. Postanawia rozpocząć śledztwo, chyba że Odkrywcy wpadną na to wcześniej. Wpierw zbierze wszystkich pasażerów. Będzie to miało miejsce jakąś godzinę po odkryciu morderstwa, dzięki czemu Badacze mogą dowiedzieć się o zbrodni (jeśli oczywiście nie uczestniczyli w opisanych powyżej wydarzeniach).

O doktorze Finnie Lysholmie

Podejrzewa więcej niż mówi. Jako student przebywał w Azji, gdzie zetknął się z wyznawcami Nyoghty. Nawiedzony kapłan bóstwa opowiedział o „Rzeczy, Której Nie Powinno Być" i o innych okultystycznych fenomenach. Mówił również, że istnieją ceremonie, podczas których składa się ofiarę z ludzkiego serca. Zaintrygowało to młodego Lysholma, zaczął więc na własną rękę zbierać informacje. Przeczytał kilka książek okultystycznych (dzięki czemu osiągnął w tej umiejętności poziom 40%) i dotknął nawet wiedzy o Mitologii Cthulhu. To, czego się dowiedział, przeraziło go do tego stopnia, że zaprzestał dalszych badań, ma więc tylko 5% *Mitów Cthulhu*. Cztery z nich zdobył czytając księgę, na którą natrafił. Było to *Nameless Cults* (wydanie Golden Goblin). Opisano w niej czar „Wezwanie Nyogthy" i wspomniano o zaklęciu „Uchwyt Nyogthy". Opisano, jakie są efekty jego działania, ale nie podano sposobu jego rzucenia. Badacze mogą się o tym wszystkim dowiedzieć

tylko w jeden sposób: odkryć przed doktorem swą wiedzę na temat Mitów i przycisnąć go za pomocą *perswazji.*

Badacze mogą się dostać do przedziału Lysholma. Znajdą tam tylko jedną interesującą rzecz: wspomnianą powyżej księgę *Nemeless Cults* (wydanie Golden Goblin). Doktor przeglądał ją podczas podróży, próbując przypomnieć sobie wiadomości o rytualnej magii, w której używa się ludzkich serc.

Spotkanie

Konduktor i dr Lysholm przejdą przez cały pociąg i zaproszą wszystkich pasażerów na spotkanie, które ma się odbyć za godzinę (chyba że Badacze zrobią coś podobnego wcześniej). Nie poinformują nikogo o tym, co się dzieje. Powiedzą jedynie, że pasażerowie powinni spotkać się w wagonie restauracyjnym o 20.00.

Jan wykorzysta ten czas do rzucenia czaru „Wezwanie mocy z Nyambe" i powróci do swej zwyczajnej, ludzkiej postaci. Potem będzie czekał na spotkanie, ciesząc się na myśl o śmierci tych śmiertelnych głupców. Oczywiście przy pasażerach nie da po sobie niczego poznać.

Spotkanie rozpocznie dr Finn Lysholm. Wyjaśni, że pociąg zatrzymał się, ponieważ maszynista i palacz zostali brutalnie zabici i to najpewniej przez „wybuchowego mordercę". Wyjaśni, że sprawca zbrodni znajduje się najpewniej w pociągu, więc wszyscy są podejrzani. Poradzi pasażerom, by byli bardzo ostrożni. Doda również, że jeśli nikt nie ma nic przeciwko temu, będzie działał jako przedstawiciel władz. Każdy, kto wie coś, co może być związane z zabójstwem, powinien przekazać informacje jemu lub konduktorowi. Ostrzeże jednak, że pasażerowie powinni być bardzo ostrożni i nie rozpowiadać dookoła wszystkiego, co wiedzą. Morderca może zabić osobę, która posiada za dużo wiadomości. Na zakończenie zapyta, czy ktoś ma jakieś pytania.

Strażnik może postarać się o to, by Jan miał kilka wątpliwości. Jego pytania będą dokładne i interesujące. Widać, że van Kerkhof (to jest van Breukelen) jest inteligentnym i racjonalnym człowiekiem, który zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa.

Lysholm i Martin odpowiedzą na wszystkie pytania, z wyjątkiem tych, które dotyczą bezpośrednio morderstwa. Oto kilka przykładowych pytań i odpowiedzi:

P: Dlaczego pociąg się zatrzymał?

O: Najprawdopodobniej dlatego, że śnieg zasypał tory.

P: Gdzie się znajdujemy?

O: Dokładnie nie wiemy. Około sześciu godzin jazdy pociągiem od Echo Bay.

P: Jak długo będziemy tu stać?

O: Dopóki pogoda się nie poprawi i będziemy mogli ruszyć dalej. Podtrzymujemy ogień w lokomotywie, więc być może śnieg się stopi. Węgla jest tyle, by pociąg mógł dotrzeć do Coppermine i wrócić – nie powinno więc go zabraknąć.

P: Czy wystarczy jedzenia, jeśli będziemy uwięzieni tu na długo?

O: W wagonach towarowych mamy jedzenie dla Coppermine, więc z tym nie powinno być problemów.

Poszlaki

O tych poszlakach lekarz lub konduktor dowiedzą się od pasażerów. Jeśli Badacze przejęli dowodzenie, to wszystkie informacje trafią najpierw do nich. Lysholm lub Martin mogą uznać Odkrywców za osoby kompetentne do prowadzenia śledztwa, poprosić ich o pomoc i powiedzieć wszystko, o czym się dowiedzieli. Jeżeli jednak Badacze będą trzymali się z tyłu, nie dowiedzą się niczego, chyba że wypytają pasażerów na własną rękę, korzystając z *perswazji* lub *wmawiania.*

Pierwsza poszlaka

Fred Thompson, dziesięcioletni chłopiec z przedziału 4, wagon nr 1, powie konduktorowi, że około 18.00 poszedł do łazienki. Niestety była zajęta, więc czekał przed drzwiami. Ponieważ nie miał nic do roboty, przeszedł się po okolicy i spróbował wejść do kilku pomieszczeń. Nagle, co bardzo go zaskoczyło, drzwi do składziku otworzyły się („Chyba powinny być zamknięte, prawda?"). Chciał zobaczyć, co jest w środku, ale musiał skorzystać z łazienki. Ponieważ najbliższa wciąż była zajęta, poszedł do następnego wagonu. W międzyczasie zapomniał o wszystkim. Przypomniał sobie o otwartym pomieszczeniu, kiedy ktoś zaczął biegać po korytarzu. Wrócił więc, ale drzwi były już zamknięte. Domyślił się, że to konduktor je zamknął, poszedł więc do swojego przedziału. Dopiero wtedy zauważył, że gdzieś zgubił swój samochodzik. Poszedł tam jeszcze raz, a drzwi znowu były otwarte. Jednak zabawki nie było w okolicy, wobec czego wrócił do przedziału.

Fred odpowie na wszystkie zadane mu pytania najlepiej, jak potrafi. Kiedy skończy, spyta, czy teraz prowadzący śledztwo złapią mordercę. Ma taką nadzieję, ponieważ to zabójca jest winien śmierci jego wujka.

Uwagi do pierwszej poszlaki

Fred zaobserwował krótką wycieczkę Jana do składziku. Badacze zechcą zapewne zbadać miejsce, o którym opowiedział chłopiec. Przeszukując wciąż otwarty składzik, mogą natrafić na następujące rzeczy (aby znaleźć którąś z nich, trzeba wykonać udany test *spostrzegawczości*):

- ❑ Pustą puszkę po oleju.
- ❑ Wielką, białą, męską lnianą chusteczkę do nosa opatrzoną inicjałami „vB".
- ❑ Kawałki podartej mapy kolejowej. Nie ma szans, aby złożyć ją z powrotem w całość.

Druga poszlaka

Patric O'Neal z przedziału 6, wagon nr 1, podejdzie do Finna lub Badaczy i opowie im o tajemniczym konduktorze. Stwierdzi, że zwykle koło 19.00 ucina sobie krótką drzemkę. Tym razem chciał zrobić to samo, ale przeszkodził mu ktoś chodzący w tę i z powrotem po korytarzu. Najpierw pociąg się zatrzymał. Później zobaczył konduktora, który biegł (czy raczej bardzo szybko szedł) w kierunku lokomotywy (jeśli któryś z Badaczy szedł z Martinem, to Patric opisze również jego). Chwilę później O'Neal zobaczył, jak blady i roztrzęsiony Sandy wraca. Zaraz potem konduktor znów szedł w kierunku lokomotywy, tym razem wraz z dr. Finnem. Nie minęło kilka chwil, kiedy Martin znów, tym razem powoli i ostrożnie, szedł korytarzem. Jednak teraz Patric zauważył coś, co najpierw uznał za pomyłkę, choć później upewnił się, że naprawdę to widział. Otóż prawy mankiet uniformu konduktora był czerwony, jakby zakrwawiony. Również kieszeń nosiła krwawe ślady. Była ponadto wypełniona czymś wielkości zaciśniętej, niezbyt dużej pięści. Potem Patric zauważył coś, co wydało mu się grą świateł – rzecz, która znajdowała się w kieszeni Martina, poruszyła się. Na zakończenie O'Neal ostrzeże, że nie należy konduktorowi zbytnio ufać, ponieważ ten coś ukrywa.

Patric jest całkowicie pewien, że wydarzenia miały miejsce dokładnie w tym czasie. Mówi prawdę, a jeśli Badacze mu nie uwierzą, będzie co najmniej zirytowany. Oczywiście Odkrywcy, którzy byli z Martinem w lokomotywie, wiedzą, że to nie może być prawda, ponieważ konduktor był tam wraz z lekarzem przez przynajmniej dwadzieścia minut. Jeżeli jednak Badacze nie trafili na miejsce morderstwa, to nie będą o tym wiedzieli. Udany test *psychologii* wykaże, że O'Neal uważa swą historię za prawdziwą.

Uwagi do drugiej poszlaki

Patric O'Neal widział Jana, który w przebraniu konduktora szedł do wagonu towarowego nr 3, w którym schował mundur. Badacze mogą przeszukać ten wagon i, jeśli nie będzie w nim Jana lub któregoś z Gnoph-Kehów (patrz „Nocne spotkanie"), to po udanym teście *spostrzegawczości* znajdą niżej opisane przedmioty:

- ❑ Mundur konduktora, którego prawa kieszeń wypełniona jest zakrzepłą krwią. W drugiej kieszeni znajduje się opakowanie po miętowoczekoladowym cukierku. Purpurowożółty papier pokryty jest resztkami roztopionej czekolady.

❑ Jeżeli Badacze nie znajdą munduru, to następnego dnia, około 8.00 może na niego trafić idący po jedzenie Sandy Martin (ma na to 40% szans).

Nocne spotkanie

Kiedy zegar wybije 21.00, w kilka chwil po spotkaniu pasażerów, burza zacznie cichnąć. Dzieje się tak, ponieważ Gnoph-Kehowie dostali się już do wagonu towarowego nr 3 (jest ostatni w składzie i zawiera jedzenie) i czekają w nim na Jana.

W tym czasie van Breukelen wyjdzie ze swojego przedziału (jako van Kerkhof, nie konduktor) i ostrożnie ruszy do wagonu towarowego. Starsza pani (Laura Hopkins), która zajmuje przedział obok, pójdzie spać zaraz po spotkaniu i nic nie usłyszy. Wagon jest zamknięty, ale Jan zabrał maszyniście klucze, którymi można go otworzyć. Konduktor wie, jakie klucze posiadał prowadzący pociąg (jeśli ktoś zapyta, powie o tym). Nie można nimi otworzyć drzwi do żadnego przedziału, tylko do lokomotywy, składzików i wagonów towarowych.

Jan zdaje sobie sprawę z tego, że klucze nie otwierają każdych drzwi. Ma nadzieję, że konduktor (i Badacze) uwierzą, iż zabójca chciał mieć nieograniczony dostęp do przedziałów, co mu się nie udało. Wie jednak, że ktoś może zacząć podejrzewać zabójcę o chęć zatrucia pożywienia. Dlatego też będzie patrzył, kto przechodzi koło jego przedziału. Strażnik powinien zwrócić uwagę na godziny, w których Badacze pilnują wagonów towarowych (oczywiście, jeśli na to wpadną). Jeżeli wartownicy pojawią się pomiędzy 19.10 a 21.00, Jan będzie o tym wiedział. W takim przypadku nie pójdzie na spotkanie z Gnoph-Kehami. Wcześniej poinformował stwory o takiej możliwości. W zależności od sytuacji, tej nocy może mieć miejsce jedno z poniższych wydarzeń:

1. Badacze znajdują się około 21.00 w wagonie towarowym i Jan o tym wie. W takim przypadku, dokładnie o 21.00, Odkrywcy usłyszą, że ktoś szybko otwiera drzwi. Do środka wpadnie jeden z Gnoph-Kehów, a drugi stanie za nim. Ten widok będzie kosztował Badaczy 1/1k10 PP. W przeciągu jednej rundy stwory zorientują się, że coś jest nie tak (oczekiwały tu Jana).



Hubert Czajkowski

Jeśli nikt ich nie zaatakuje, znikną i pojawią się następnego dnia o 21.00. Jan powinien przynieść im na kolejne spotkanie dwa serca. Jeżeli tego nie zrobi, Gnoph-Kehy zerwą z nim umowę, pozostawią go samego i uciszą zamieć. Oczywiście Badacze mogą zaatakować stwory. W tym przypadku pierwszy z nich odpowie uderzeniami obu łap, próbując zabić najbliższego Odkrywcę. Jeżeli żaden z Badaczy nie będzie w zasięgu ciosu, Gnoph-Kehy umkną na śnieżne pustkowie. Ich ucieczka przed walką wynika z rozkazu Jana (powiedział, że nie może ich zobaczyć żaden pasażer) oraz z faktu, że same nie lubią, kiedy ktoś je widzi.

2. Badacze znajdują się około 21.00 w wagonie towarowym i Jan o tym nie wie. W tym przypadku Jan wejdzie do wagonu i zostanie zaskoczony przez Odkrywców. Jeśli drzwi były otwarte, będzie się tłumaczył, że zrobił się głodny i postanowił coś zjeść. Nawet jeżeli Badacze przyłapią Jana na otwieraniu drzwi, to nie muszą go od razu rozpoznać. Najpewniej zobaczą jakiegoś człowieka, ale nie będą mogli niczego dokładniej stwierdzić, ponieważ oślepi ich latarka. Badacze, którzy stoją najbliżej drzwi i którym powiedzie się test na połowę Szczęścia, zauważą, że mężczyzna ma jasnobrązowe włosy. Zaraz potem Jan zamknie drzwi. Nawet jeżeli Odkrywcy od razu je otworzą i ruszą w pogoń za tajemniczą postacią, van Breukelen zdąży dotrzeć do swego przedziału, zanim go zobaczą. Udana ucieczka nie da żadnych nowych poszlak, poza tymi, które zostały wspomniane powyżej. Badacze mogą sprawdzić, że jasnobrązowe włosy mają: Jan van Kerkhof, Dean Johnson, Sandy Martin i Arthur Smith (ten ostatni ma tupecik, do czego się nie przyzna, chyba że ktoś zapyta go o to wprost).

3. Badacze wejdą do wagonu pomiędzy 21.00 a 21.10. Natrafią wtedy na Jana, który będzie miał zakrwawione ręce. Ciężko jednak stwierdzić, że postać ta to van Breukelen, ponieważ zaraz po wejściu do wagonu Jan przekształcił się w wężowego człowieka. Widok zmienionego van Breukelena i Gnoph-Kehów kosztuje Badaczy 1/1k10+4 PP. Ponieważ stworzenia rodem z Mitów wykorzystały wcześniej większość Punktów Magii, teraz nie będą korzystać z zaklęć. Wynikiem spotkania będzie niewątpliwie walka. Jan rozkaże Gnoph-Kehom zabić Badaczy, a następnie sam zacznie walczyć o swoje życie. Stwory będą atakować łapami aż do śmierci swojej lub wrogów. Wężowy człowiek będzie starał się jak najszybciej opuścić wagon, zatrzasnąć drzwi i powrócić do swego przedziału, zanim ktoś go rozpozna.

Następne wydarzenie

Następnego ranka, około 9.00, Sandy Martin zacznie sprawdzać, czy wszystko jest w porządku. Odkryje, że w przedziale 7, wagon nr 3, nikt nie odpowiada. Będzie bardzo ostrożny i zanim otworzy drzwi, skontaktuje się z Lysholmem (i, być może, z Badaczami).

Widok tego, co znajduje się w przedziale będzie kosztował wszystkich, którzy nie mieli jeszcze do czynienia z ofiarami Jana, 1/1k4 Punkty Poczytalności. Na podłodze, koło łóżka, leży ciało Alice Hastings. Została zabita tak, jak trzy inne ofiary van Breukelena. Jest ubrana w koszulę nocną, ale w ręku wciąż trzyma swoją drewnianą laskę. Tuż obok niej leży buteleczka perfum i otwarta torebka z portmonetką zawierającą pieniądze, pudełkiem miętowych cukierków (bez papierków) i fotografią wnuka. Po zbadaniu ciała Lysholm stwierdzi, że Alice zmarła jakąś godzinę lub dwie temu.

Co tak naprawdę się stało

Nadszedł czas, kiedy Jan uwierzył, że jego plan naprawdę działa. Tym razem nie marnował Punktów Magii na „Wynaturzenie ciała Gorgotha". Jako van Kerkhof wszedł przez pusty przedział 6 do przedziału ofiary (nr 7), dzięki czemu nikt go nie widział. Otworzył zamek w drzwiach pomiędzy przedziałami, przemknął się przez puste pomieszczenie i przyjął postać wężowego człowieka. Następnie sforsował kolejne zamknięcie, dostał się do przedziału 7 i obudził Alice Hastings. Biedna starsza pani przeżyła szok, ale jej umysł pozostał jasny. Zobaczyła



Hubert Czajkowski

jaszczura i zorientowała się, że jest to straszny „wybuchowy morderca". W desperackiej próbie uratowania swojego życia chwyciła laskę i uderzyła Jana w głowę. Udało się jej trafić w stos pacierzowy, ale zaraz później została zabita.

Scena mordu

Na misie leży mydelniczka, na podłodze buteleczka perfum. Na półce pod miskę jest wystarczająco dużo miejsca, by można tam było postawić torebkę. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli Badaczom zauważyć na lasce małą łuskę (najpewniej jaszczura) i kroplę zakrzepłej krwi. Tuż koło drzwi, na podłodze, również można znaleźć łuskę. Obie odpadły w chwili, kiedy Alice uderzyła Jana. Krew na lasce również należy do van Breukelena, ale Odkrywcy mogą się dowiedzieć jedynie tego, że prawdopodobnie nie pochodzi ona od człowieka. Dr Lysholm dojdzie do tego wniosku po krótkim badaniu. Nie będzie jednak potrafił rozpoznać, do jakiego stworzenia należy. Każdy, kto wykona pozytywny test WYKx3, zorientuje się, że łuski są podobne do gadzich. Nie są to jedyne ślady prowadzące do Jana, który zbyt szybko próbował wypełnić założenia swego planu i zapomniał zamknąć zamek w drzwiach do przedziału 6 (te drzwi powinny być zamknięte). Udany test *spostrzegawczości* wykonany w przedziale 6 pozwoli odkryć pozostawione na ziemi krople krwi. Jan pamiętał jednak, by zamknąć na zamek drzwi pomiędzy swoim przedziałem a przedziałem 6.

Sieć się zacieśnia

Nadchodzi czas na śniadanie (jest około 9.20), które pasażerowie zjedzą w wagonie nr 2. Niektórzy zechcą spożyć posiłek w swoim przedziale. Na śniadaniu nie pojawią się: Dean Johnson, Fred i Liza Thompson, Gerald i Nancy Fitzpatrick oraz Jan van Kerkhof.

Po śniadaniu Finn poinformuje o kolejnej zbrodni i spyta, czy ktoś wie coś na ten temat. Nikt nie będzie miał nic do powiedzenia.

Co teraz zrobi Jan?

Jan przygotowuje się do przystąpienia do ostatniego stadium swojego planu. Po morderstwie włożył serce do chłodziarki, którą znacznie wcześniej zaniósł do ostatniego wagonu towarowego, gdzie znajdują się tylko meble. Przeczeka tu cały dzień, odzyskując Punkty Magii. O 21.00 odbędzie krótkie spotkanie z Gnoph-Kehami i da im serca. O 22.00 van Breukelen jest gotów na wielki finał. Wyślizgnie się przez boczne drzwi na zewnątrz, wprost w szalejącą burzę. Przejdzie obok wagonów do lokomotywy i, używając metalowych szczypiec, wyjmie z pieca „Kamienne oko Ithaqui". Kiedy już to zrobi, znów wyskoczy na śnieg. W międzyczasie burza zacznie słabnąć, zgodnie z umową, którą zawarł z Gnoph-Kehami. Po jednej stronie pociągu ukształtowała się wielka góra śniegu. O godzinie 22.05 Jan rozpocznie dziesięciominutową ceremonię, podczas której użyje „Oka Ithaqui". Kiedy zakończy rzucanie zaklęcia, Ithaqua przybędzie i weźmie poświęcone mu ofiary. Najpewniej będzie je wyciągał przez okna wagonów. Później stwór odwdzięczy się Janowi i odsłoni przykryte śniegiem, zaginione miasto.

Jeżeli Badaczom nie uda się przeszkodzić van Breukelenowi w przywołaniu Ithaqui, przygoda najpewniej zakończy się w tym miejscu. Być może później ktoś odnajdzie pociąg i kilka ciał, ale większość pasażerów zostanie uznana za zaginionych.

Żadnej z części rytuału nie da się zauważyć z pociągu. Aby uniknąć tragedii, Badacze muszą zapobiec ceremonii. Jeżeli ktoś spojrzy przez okno pomiędzy 22.05 a 22.15, zobaczy pozostawione na śniegu ślady van Breukelena.

Jan przeprowadzi ceremonię na szczycie śnieżnej góry, która powstała przy pociągu. Jeżeli ktoś zauważy go podczas rzucania zaklęcia, będzie mógł łatwo go trafić. Nawet jeśli zostanie trafiony, nie podda się i do końca będzie miał nadzieję, że Ithaqua przybędzie, choćby po jego śmierci. Jeżeli uda mu się przeprowadzić przynajmniej minutę ceremonii, istnieje 90% szans, że bóstwo się pojawi. Jeśli przybędzie po śmierci Jana, Ithaqua nie będzie wiedział, dlaczego go wezwano, więc zaatakuje tego, kogo uzna za zabójcę van Breukelena. Później odejdzie. Burza śnieżna dobiegnie końca, ponieważ wraz z bóstwem odejdą oba Gnoph-Kehy. Po kilku godzinach przybędą ratownicy z Coppermine, którzy wyruszyli stamtąd o 21.00.

Powstrzymanie Jana

Po drugim morderstwie badacze mogą dostać się do przedziału van Breukelena. Jana nie będzie w środku, ale Odkrywcy mogą znaleźć:

1. Kilka afrykańskich, drewnianych statuetek. Osoba, której powiedzie się test umiejętności *Mity Cthulhu*, od razu pozna, że używa się ich podczas ceremonii zdobywania dodatkowych Punktów Magii.

2. Oprawioną w zieloną skórę księgę z wydrukowanym srebrnymi literami tytułem: *Arctic City Theories* (*Teoria arktycznych miast*). Dzieło to napisali przodkowie Jana w języku, który może ustalić Strażnik. Aby je przeczytać, należy wykonać test znajomości danego języka. Księga opisuje rodzinę autora (van Breukelenów) i ich badania, które prowadzili poszukując zaginionych miast wężowych ludzi. Dzieło jest napisane trudnym językiem. Zawiera stare legendy o żyjących przed wiekami wężowych ludziach, obliczenia geograficzne, dzięki którym próbowano określić teraźniejsze położenie miast, opis Yiga i innych istot rodem z Mitów. Krótki przykład stylu, w jakim napisana jest książka, podano poniżej. Nie ma on znaczenia w scenariuszu, ale pozwoli Badaczom zorientować się, o co chodzi:

W Starej Księdze można znaleźć historie, które mówią, iż nie ma innego wyjaśnienia poza tym, że zniknęły bez śladu. Jedynymi mieszkańcami tych opuszczonych miast są zapomniane sarkofagi i kurz. Możemy jednak odtworzyć ich wspaniałość, a co za tym idzie moc Yiga, Ojca Węży, który powróci, by rządzić światem.

Księga nie należy do najgrubszych – próba przeczytania potrwa 1k6 tygodni. Ci, którzy tego dokonają, zwiększą o 3% swą umiejętność *Mity Cthulhu*, ale stracą 1k4 PP. Książka posiada wskaźnik czarów x2 i zapisano w niej „Wezwanie mocy z Nyambe". Szybkie przejrzenie księgi i ogólne zrozumienie jej treści zajmie godzinę.

3. Teczkę z dużą ilością zarówno starych, jak i nowych map. Sandy Martin stwierdzi, że większość z nich obejmuje obszar wokół Echo Bay i Coppermine.

4. Mały, brązowy dziennik, który już z wyglądu wydaje się bardzo stary (znaleźć go można dopiero po udanym teście *spostrzegawczości*). W miejscu, w którym zapisano słowa zaklęcia „Kamienne oko Ithaqui", znajduje się zakładka. Opisu czaru dokonano w tym samym języku, w którym napisano *Teorię arktycznych miast*. Jeżeli Badacze przeczytają go, powinni otrzymać znajdujące się na początku scenariusza informacje, które dotyczą tego zaklęcia.

Pamiętnik pochodzi z XVI wieku. Dokładne jego przeczytanie zajmie miesiąc. Napisał go jeden z przodków van Breukelena. Opisano w nim próby odnalezienia miasta wężowych ludzi w okolicach dzisiejszego Quebec. Oczywisty wydaje się fakt, że autor pamiętnika został złapany przez miejscowych i zabity. Czekając na śmierć, zapisał ostatnie strony, a dziennik przekazał kupcowi, który przeszmuglował go i wysłał do Holandii, do rodziny van Breukelenów. Osoba, która przeczyta pamiętnik, zwiększy swoje *Mity Cthulhu* o +5%, ale kosztować ją to będzie 1k8 PP. Dziennik posiada wskaźnik czarów x2 i zawiera następujące zaklęcia: „Uchwyt Nyogthy" i „Nawiązanie kontaktu z Gnoph-Kehami". Badacze zapewne znajdą również informacje o „Kamiennym oku Ithaqui". Czytając pamiętnik można również trafić na wzmianki o „Wynaturzeniu ciała Gorgotha", ale nigdzie nie został opisany sposób jego rzucania.

5. Oryginalny paszport van Breukelena (można go znaleźć dopiero po udanym teście *spostrzegawczości*), dzięki któremu ustalą tożsamość pasażera z przedziału 5, wagon nr 3. Prawdziwe nazwisko Jana wyjaśni, skąd na znalezionej w składziku chusteczce znalazły się inicjały „vB". Obok paszportu znajduje się torba miętowoczekoladowych cukierków – jeden z takich Badacze mogli znaleźć w podrobionym uniformie konduktora.

Ostatnie ślady powinny doprowadzić Odkrywców do następujących wniosków:

1. Jan jest zabójcą.
2. Jan jest jakimś czarodziejem.
3. Jego rodzina od wielu lat poszukuje zaginionych pod śniegiem miast wężowych ludzi.
4. Jan badał okolice, w której zatrzymał się pociąg.
5. Jan zna zaklęcie, do którego rzucenia potrzeba oka.
6. Jan ma tylko jedno oko, więc zapewne wykorzystał już wspomniany wyżej czar.
7. To zaklęcie jest bardzo potężne i pomaga zdobyć sobie usługi Boga Wiatrów.

(W *Arctic City Theories* Ithaqua opisywany jest jako „potężny bóg, władca burz, śniegu i lodu, który nie będzie miał trudności z odsłonieniem jednego z naszych miast". Badacze, którzy czytają księgę, mają 20% szans na każde 10 minut czytania, że znajdą ten ustęp).

8. Przygotowanie tego zaklęcia wymaga ekstremalnego gorąca.

(Jeżeli żaden z Badaczy nie wpadnie na to, to może Sandy Martin powie: „A co z piecem lokomotywy?")

Odkrywcy mogą zaraz pójść do maszyny, wyciągnąć oko i w ten sposób zniszczyć plany Jana.

Oczywiście scenariusz może mieć inne zakończenia. Badacze mogą po prostu zabić Jana, nie zdając sobie sprawy z istnienia „Kamiennego oka Ithaqui". Nie będzie to miało wpływu na przyszłe wydarzenia, ponieważ z zaklętego oka może korzystać tylko ten, który rzucił czar. Odkrywcy mogą również zgasić ogień w piecu i w ten sposób zakończyć zaklęcie. Jeżeli tak się stanie, van Breukelen wezwie Gnoph-Kehy, aby zabiły wszystkich, którzy znajdują się blisko oka, ponieważ będzie chciał je jak najszybciej odzyskać.

Jan może znaleźć się w prawdziwym niebezpieczeństwie (ryzyko utraty życia). W takim wypadku będzie się starał przyjąć postać człowieka, aby istnienie wężowych ludzi pozostało tajemnicą.

Jeżeli Jan zostanie złapany żywcem, przy pierwszej okazji spróbuje uciec (nawet, jeśli może zostać przy okazji zabity).

Za przerwanie planów Jana i powstrzymanie go, Strażnik powinien wynagrodzić Badaczy premią 1k10 PP dla każdego.

Współczynniki Bohaterów Niezależnych

Jan van Breukelen, wężowy człowiek i czarownik
S 9 KON 12 BC 15 INT 18
MOC 18 ZR 17 WG 11 WT 14
Modyfikator obrażeń: +0.
Czary: Kamienne oko Ithaqui*, Nawiązanie kontaktu z Gnoph-Kehem, Nawiązanie kontaktu z Yigiem, Przemiana w człowieka, Przywołanie/Spętanie Byakhee, Uchwyt Nyogthy, Wezwanie Ithaqui, Wezwanie mocy z Nyambe, Wynaturzenie ciała Gorgotha.
Umiejętności: nasłuchiwanie 80%, otwieranie zamków 90%, skradanie się 90%, spostrzegawczość 90%, ukrywanie się 80%.
Języki: angielski 85%, francuski 70%, holenderski 95%, łacina 67%, wężowych ludzi 99%.
Bronie: ugryzienie 50%, obrażenia 1k8+trucizna o mocy 12
Utrata Poczytalności: 0/1k6 (tylko wtedy, kiedy jest w postaci wężowego człowieka)

* Nowy czar opisany w tekście przygody.

W postaci człowieka Jan jest wysokim, atletycznie zbudowanym mężczyzną po trzydziestce. Ma jasnobrązowe włosy i opaskę na lewym oku (twierdzi, że stracił je podczas wojny). Pozostałe mu oko ma błękitny kolor. Jest spokojny i cichy. Często się uśmiecha ukazując lśniące, białe zęby. Każdy, kto porozmawia z nim dłużej niż chwilę, zorientuje się, że Jan jest bardzo inteligentną osobą.

Sandy Martin, konduktor
S 12 KON 11 BC 15 INT 14
MOC 12 ZR 8 WG 12 WYK 11
P 60 WT 13
Modyfikator obrażeń: +1k4.
Umiejętności: elektryka 65%, księgowość 30%, mechanika 70%, perswazja 55%, prawo 40%, skradanie się 75%.
Języki: angielski 66%, francuski 45%.

Dr Finn Lysholm, lekarz
S 10 KON 13 BC 11 INT 16
MOC 12 ZR 16 WG 7 WYK 17
P 50 WT 12
Modyfikator obrażeń: +0.
Umiejętności: biologia 50%, farmacja 50%, medycyna 85%, Mity Cthulhu 5%, okultyzm 40%, pierwsza pomoc 65%, psychologia 35%, wiarygodność 80% (w Echo Bay i Coppermine).
Języki: angielski 80%, francuski 40%, łacina 45%.

Gnoph-Keh nr 1
S 34 KON 25 BC 36 INT 16
MOC 17 ZR 11 WT 31
Szybkość 9
Modyfikator obrażeń: +3k6.
Pancerz: 9.
Czary: brak.
Bronie: róg 65%, obrażenia 1k10+(5k6, 3k6 lub 1k6); pazury 45%, obrażenia 1k6+(3k6 lub 1k6)

Gnoph-Keh nr 2
S 29 KON 27 BC 35 INT 18
MOC 24
ZR 11 WT 31 Szybkość 9
Modyfikator obrażeń: +3k6.
Pancerz: 9.
Czary: Wezwanie Ithaqui.
Bronie: róg 65%, obrażenia 1k10+(5k6, 3k6 lub 1k6); pazury 45%, obrażenia 1k6+(3k6 lub 1k6)
Więcej informacji na temat Gnoph-Kehów, ich wyglądu, sposobu walki itd. znajdziesz w podręczniku głównym do gry **Zew Cthulhu**.

DO GRY ZEW CTHULHU

Maciek Kocuj

Fabularny horror

Kilka uwag o specyfice gry w Zew Cthulhu

Podobno wszyscy lubimy się bać. Ci, którzy twierdzą inaczej, po prostu boją się przyznać, że lubią się bać. Oczywiście nie wszyscy przepadają za horrorem, ale każdy, kto przynajmniej od czasu do czasu potrafi zafascynować się jakimś opowiadaniem lub filmem grozy, z dziką rozkoszą powinien sięgnąć po grę fabularną **Zew Cthulhu**.

Ta gra stanowi poważne wyzwanie dla wszystkich graczy, zarówno dla Badaczy (czyli poszukiwaczy przygód), jak i dla Strażnika Tajemnic (czyli Mistrza Gry). Stają przed nimi zadania trochę inne niż w tradycyjnych systemach fantasy czy science fiction. Muszą potrafić znaleźć się w nowej sytuacji. Być może pomoże im w tym kilka poniższych uwag.

Zew Cthulhu, w odróżnieniu od innych gier fabularnych, jest silnie osadzony w realiach rzeczywistych. Gracze nie wcielają się tu w role dysponujących nadludzką siłą herosów, czy posiadających magiczną i nadprzyrodzoną moc czarodziejów. Tutaj każdy odgrywa zwykłego, przeciętnego człowieka, który różni się od innych tylko tym, że jest żądny wrażeń i wiedzy. Badaczami Tajemnic mogą być niezbyt błyskotliwi dziennikarze brukowej prasy, szukający dobrego tematu na kolejny artykuł-sensację, profesorowie pragnący sprawdzić granice ludzkiego poznania, duchowni wojujący z przenikającym świat złem.

Powiada się, że w tej grze chodzi o to, żeby dowiedzieć się, co jest przeciwnikiem i przed tym czymś uciec. Jest w tym sporo prawdy, gdyż rzadko kiedy Badacze mogą zrobić jakąś krzywdę pochodzącym z mrocznych zaświatów istotom. Sama rozgrywka polega głównie na zbieraniu informacji i unikaniu bezpośrednich starć. Zadaniem równie ważnym, jak chronienie swego życia, jest czuwanie nad własnym zdrowiem psychicznym. Popadnięcie w obłęd to jedno z groźniejszych, czyhających na Badaczy niebezpieczeństw. Bywa nawet gorsze od śmierci.

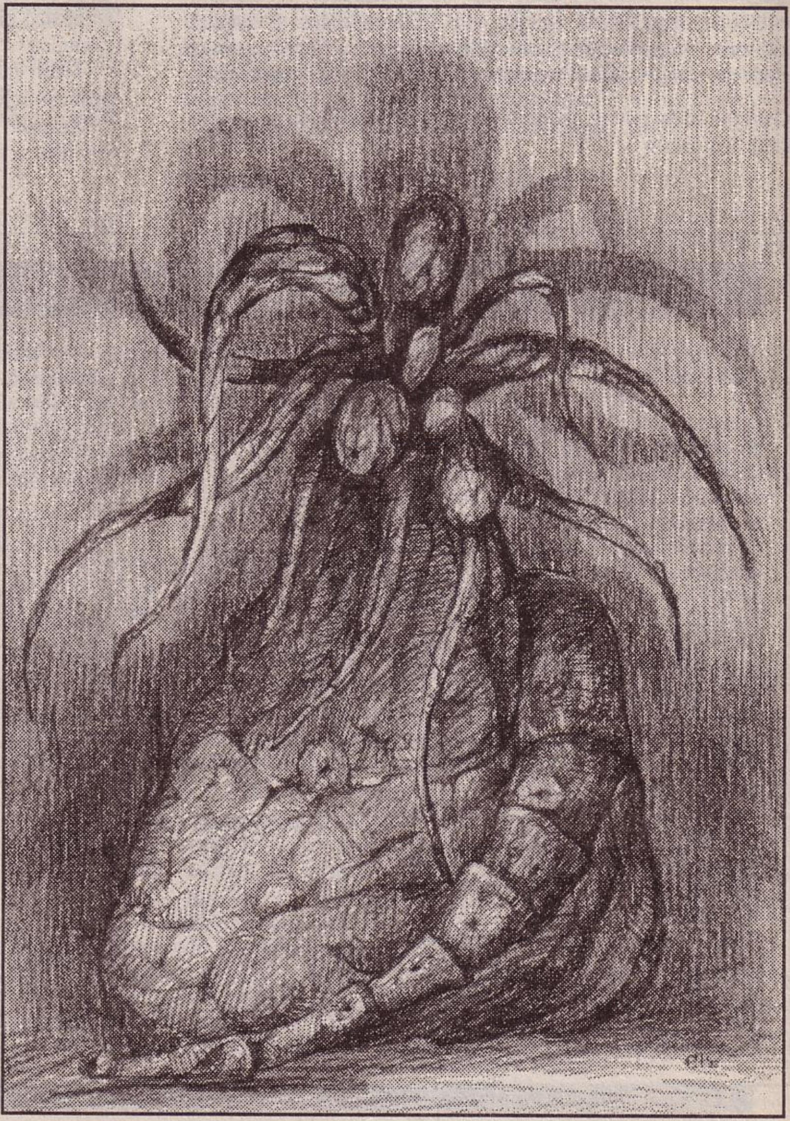
Odkrywcy Tajemnic przeżyją, jeśli będą współdziałać i pilnować, by nikt nie popełnił błędu, który wszystkich może kosztować życie. Istnieje taki stary dowcip:

„Ilu Badaczy potrzebnych jest do wkręcenia żarówki?

– Wszyscy, bo nie wolno się rozdzielać".

Tak naprawdę, działanie tego typu wcale nie jest pozbawione sensu. Dodajmy, że druga wersja odpowiedzi na powyższe pytanie brzmi: *„Kiedy zgaśnie światło, jest już za późno na cokolwiek".* Niestety, to też prawda.

W systemie **Zew Cthulhu** gracze mają możliwość prowadzenia więcej niż jednej postaci naraz. W tej samej przygodzie każdy z uczestników może kierować jednocześnie dwoma Badaczami. Oczywiście, zależy to od zgody Strażnika Tajemnic i to do niego należy ostatnie słowo, jednak w niektórych przypadkach zalecana jest właśnie taka forma rozgrywki. Na przykład, gdy przystępująca do przygody grupa składa się tylko z trzech osób (jak na **Zew Cthulhu** to trochę za mało), lub gdy scenariusz jest wyjątkowo trudny i wymaga nieomal przebywania w kilku różnych miejscach jednocześnie. Wyobraźmy sobie na przykład, że Badacze próbują rozwikłać zagadkę dziwnych świateł pojawiających się na terenie pewnej



Hubert Czajkowski

wiejskiej posiadłości. Zależy im na czasie i postanawiają, że podczas gdy jedni będą wertować dotyczące tego terenu dokumenty u mieszkającego w pobliżu notariusza, inni przeszukają wzgórza znajdujące się na północ od zagadkowej posesji. W tej sytuacji, gracz prowadzący dwóch bohaterów rozdziela ich, oddelegowując każdego do innego zadania. Podobnie robią pozostali i dzięki temu mają pewność, że nie ominie ich żadne wydarzenie.

Mitologia Cthulhu dostarcza wielu niezwykłych pomysłów na przygody. Jednak nie musicie umieszczać w każdym scenariuszu mackowatych stworów z mrocznych otchłani, czy też zapomnianych ksiąg pełnych zaklęć. Ta gra stwarza doskonałe możliwości na rozgrywanie przygód nie mających związku z żadnymi nadprzyrodzonymi wydarzeniami. Stawienie czoła maniakalnemu mordercy-psychopacie jest często trudniejsze i ciekawsze niż penetrowanie nawiedzonego domostwa. Odkrywanie, którzy z mieszkańców małego miasteczka są członkami krwiożerczej sekty polującej na bezbronnych turystów bywa bardziej frapujące, niż odprawianie rytuału przywołującego z zaświatów jakąś obcą istotę, a tropienie powiązań mafijnych – bardziej owocne, niż uganianie się po lesie za widzianym tam ponoć, podobnym do żaby, humanoidem. Niniejszym zwracam się z apelem do wszystkich Strażników Tajemnic. Dajcie od czasu do czasu odsapnąć Wielkiemu Cthulhu i jego sługom! Podsuńcie swym Badaczom zwykłą zagadkę kryminalną. Z pewnością wyjdzie to wszystkim na dobre.



Hubert Czajkowski

Skąd brać pomysły na przygody? Najprościej czerpać z wszelkich opowiadań, powieści i filmów grozy. Przy czym, im starsza książka lub adaptacja filmowa, tym lepiej. Nie należy się za bardzo przejmować jakością takiego „tworzywa wyjściowego". Bądźcie pewni, że nawet marny horror można przerobić na świetną przygodę. Najlepiej, oczywiście, rozgrywać oryginalne scenariusze, które będą się sukcesywnie ukazywać jako dodatki do gry **Zew Cthulhu** (**Horror on the Orient Express** – miodek, mniam, mniam – przyp. red). Mam również nadzieję, że nie zawiodą nas doświadczeni Strażnicy Tajemnic i przyślą do *Magii i Miecza* własne przygody, dzięki czemu ukażą się one w tym piśmie.

Prowadzeni przez graczy Odkrywcy Tajemnic mają zwykle odmienne dążenia niż poszukiwacze przygód w tradycyjnych systemach fantasy. W krainach zamieszkanych przez elfy, smoki i rycerzy, głównym celem jest zdobycie bogactwa i sławy. W grze **Zew Cthulhu** prawie wszyscy Badacze posiadają od samego początku pokaźną kwotę pieniędzy (plus stały, roczny dochód) i nie muszą się martwić o swoje zabezpieczenie materialne. Sława, natomiast, jest rzeczą, której powinni się wystrzegać. Ten, kto staje się znany ze swych kontaktów z pochodzącymi z zaświatów mocami, kończy przeważnie żywot szybko i tragicznie (naraża się po prostu na ataki psychopatów i sił nadprzyrodzonych – pamiętajmy, że w tej rzeczywistości te siły naprawdę istnieją).

Czym różni się więc **Zew Cthulhu** od innych gier fabularnych? Myślę, że można tę różnicę ująć w jednym zdaniu: *Wszystko robi się tak samo, tylko zupełnie inaczej.* Na koniec przychodzi mi do głowy jeszcze jedno porównanie. Przygody w systemach fantasy to długie sagi, w których występują ci sami bohaterowie. Natomiast poszczególne scenariusze do gry opartej na twórczości Lovecrafta, przypominają raczej oddzielne opowiadania, w których za każdym razem pojawiają się inne osoby. Tu nie wszystko może się dobrze kończyć, inaczej nie byłby to prawdziwy horror.

PS.: Szczerze polecam każdemu z graczy, aby choć raz, prowadząc swego Badacza, spróbował odegrać rolę sceptyka, który nie wierzy w zjawiska nadprzyrodzone, stara się na wszystko znaleźć racjonalne wyjaśnienie i będąc nawet bezpośrednim świadkiem niesamowitych wydarzeń wątpi we wszystko, aż do samego (przeważnie tragicznego) końca. To naprawdę jedno z ciekawszych rolplejowych doświadczeń.

Maciek Kocuj

KOSMETYKA NA CO DZIEŃ

CZYLI JAK PROWADZIĆ CUDZE PRZYGODY

Można śmiało powiedzieć, że w grach fabularnych najważniejsze zadanie, które stoi przed Mistrzem Gry, to poprowadzenie przygody. Znajdą się oczywiście tacy, którzy stwierdzą, że równie ważne jest stworzenie dobrego scenariusza. Jest to oczywiście słuszna uwaga, ale przecież korzysta się czasami z przygód napisanych przez kogoś innego. Dzięki takiemu zabiegowi Mistrz Gry nie musi tracić czasu na wymyślanie i spisywanie intrygi, wybieranie potworów z bestiariusza lub losowanie współczynników bohaterów niezależnych. Nie znaczy to jednak, że poprowadzenie cudzej przygody kosztuje mniej wysiłku. Nawet najlepsi mogą zostać zaskoczeni przez pojawiające się w takich przypadkach problemy. Konieczne staje się wtedy przeprowadzenie kilku uzdatniających scenariusz zabiegów, delikatnie zwanych kosmetycznymi.

I. Zabiegi prawie kosmetyczne

Chcąc poprowadzić napisaną przez kogoś innego przygodę, trzeba najpierw sprawdzić dla jak bardzo zaawansowanych bohaterów jest przeznaczona. Informacja na ten temat powinna znajdować się na początku scenariusza, czasem jednak jej tam nie ma, a nawet jeśli jest, to może być nieprecyzyjna. Mistrz Gry musi przeczytać scenariusz i samemu określić, jak silna grupa zdoła go przebrnąć. Nie chodzi tu o jakieś aptekarskie wyliczenia. Po prostu trzeba zadbać, aby kilku kiepsko uzbrojonych młokosów nie wyprawiało się na walkę z armią gigantów. Należy pamiętać, że trudność scenariusza zależy też od tego, w jaki sposób zostanie on poprowadzony, a także od tego, jak bardzo doświadczeni są gracze, którzy będą brali w niej udział.

Zdarza się czasem, że mamy do czynienia z tak zwaną przygodą uniwersalną, w której nie występują żadne współczynniki, i która nie jest przeznaczona dla żadnego konkretnego systemu. Z jednej strony taka sytuacja jest bardziej korzystna, gdyż Mistrz Gry, uzupełniając przed rozgrywką charakterystyki, może bez problemu sprawić, aby odpowiadały one stopniowi zaawansowania graczy i bohaterów. Z drugiej jednak strony trzeba zadbać o zgodność scenariusza ze światem prowadzonej przez siebie gry fabularnej. Wiąże się to zwykle z wprowadzeniem kilku nieodzownych dla danego uniwersum elementów. W przypadku Warhammera będą to na przykład kultyści Chaosu, a w Strefie Śmierci – kilku wrednych mutantów.

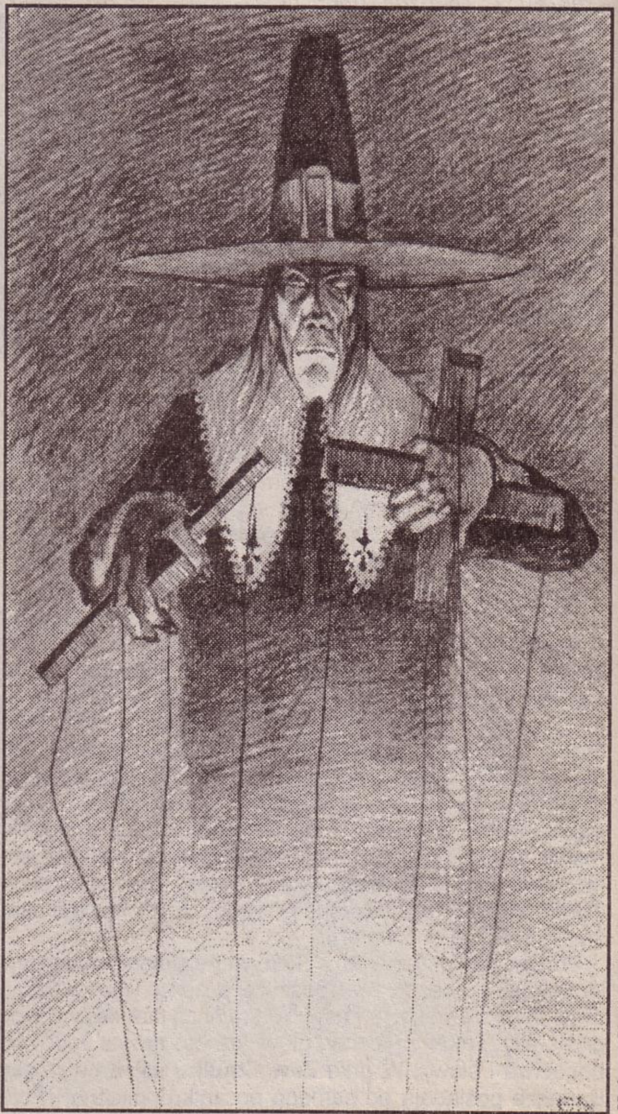
Przed przystąpieniem do rozgrywania cudzej przygody należy zwrócić uwagę na to, w jakim miejscu się ona zaczyna. Bohaterowie, którzy skończyli swą ostatnią wędrówkę na dzikiej, górskiej przełęczy nie powinni znaleźć się nagle na środku zatłoczonej, miejskiej ulicy tylko z tego powodu, że właśnie tam rozpoczyna się następny scenariusz. Mistrz Gry powinien zadbać o jakieś sprytne preludium, dzięki któremu przeprowadzi grupę od końca ostatniej z własnych przygód do początku cudzej. Nie musi to być nic specjalnie widowiskowego. Najważniejsze, żeby było choć trochę logiczne i w miarę trzymało się kupy.

Czasami warto dokonać brutalnej ingerencji w napisany przez kogoś innego scenariusz i zmienić jakiegoś potwora lub bohatera niezależnego. W zasadzie nie powinno się tego robić i należy uciekać się do tej metody tylko w specyficznych i uzasadnionych przypadkach. Na przykład, gdy intryga przygody jest oparta na obmyśleniu sposobu pozbycia się demona Khruzdrap-krwiaka, a któryś z bohaterów dysponuje mieczem o nazwie Jednociosowy Rozwalacz Khruzdrap-itd., to trzeba po prostu zmienić rodzaj demona. Oczywiście robimy tak tylko wtedy, gdy ów stwór jest głównym przeciwnikiem grupy. Jeżeli będzie występował w którymś z epizodów, to ma pecha (nie mylić z Ph 5,5) i szybko dokona swego nędznego żywota.

W przypadku bohaterów niezależnych warto na przykład zwrócić uwagę na rasę. Jeżeli wszyscy biorący udział w przygodzie bohaterowie są krasnoludami, to osobą, która ma wzbudzić ich zaufanie i wyprowadzić z opresji nie powinien być raczej elf.

II. Zabiegi zupełnie kosmetyczne

Załóżmy, że autor przygody, którą właśnie mamy zamiar poprowadzić, jest osobą solidną, to znaczy przetestował swój scenariusz na własnych graczach. W takim przypadku powinniśmy być w zasadzie spokojni o to, co się będzie wkrótce działo. Mistrz Gry musi być jednak zawsze czujny. Zachowania poszczególnych graczy w identycznych sytuacjach często diametralnie się różnią. Tylko Ty znasz na tyle swoich graczy, aby przewidzieć ich



Hubert Czajkowski

reakcje. Prowadząc napisany przez kogoś innego scenariusz, trzeba czasem ingerować w niektóre sytuacje, oczywiście tylko w te, które mają istotne znaczenie dla rozwoju akcji. Na przykład, coś tak banalnego jak wzbudzenie podejrzeń. Przecież to, co wyda się jednym niepokojące i podejrzane, dla innych może być całkiem zwyczajne i naturalne. Zależy to tylko i wyłącznie od dotychczasowych doświadczeń bohaterów. Jeżeli więc absolutnie konieczne jest wywołanie w przygodzie atmosfery podejrzliwości, Mistrz Gry musi zrobić to metodami, które skutecznie zadziałają na jego graczy. Sposoby, które opisze autor mogą być oczywiście bardzo pomocne, ale czasami niewystarczające.

Podobnie ma się sprawa z obrażaniem (zniesławianiem) poszukiwaczy przygód i wywołaniem ich gniewu. To, co dla jednego będzie niewinnym żartem, innemu może się wydać śmiertelną zniewagą. Jeżeli nieodzownym elementem intrygi jest sprawienie, aby bohaterowie poczuli się dotknięci lub urażeni, to w niektórych przypadkach Mistrz Gry musi działać po swojemu. Na przykład w prowadzonej przeze mnie grupie jest wojownik, który, pomimo iż zawsze rusza do walki z mieczem i w ciężkiej zbroi, nienawidzi, gdy nazywają go rycerzem. Z tego powodu ktoś, kto stara się być dla niego miłym i „odpowiednio" go tytułuje, naraża się na pewną śmierć. Z drugiej strony ci, którzy chcą go obrazić zwracając się doń jak do zwykłego najemnika, zyskają jego sympatię. Prowadząc grę należy pamiętać o takich niuansach.

Czasem bardzo istotna okazuje się kwestia statusu społecznego. Przecież jedna i ta sama przygoda może być realizowana zarówno przez szlachetnie urodzonych bohaterów, jak i przez bandę żebraków i oprychów. Prowadzi to do pojawiania się różnych problemów. Najbardziej klasycznym z nich jest kwestia: „jak dostać się na zamek". Poganiacz mułów, czy jakiś koniokrad, nie dostanie przecież od księcia zaproszenia na ucztę. Jeżeli wymogiem prowadzonego scenariusza jest złożenie przez bohaterów wizyty na zamku, a w grupie nie ma nikogo wysoko urodzonego o odpowiednim statusie społecznym, to Mistrz Gry musi zadbać o alternatywną metodę dotarcia na książęce komnaty. Bohaterowie mogą na przykład zostać przemyceni na zamek przez jednego z dworzan, który zapłaci im, by dali wycisk jednemu z książęcych popleczników. Ewentualnie poszukiwacze przygód mogą odkryć w lesie tajny tunel, który doprowadzi ich wprost do ukrytego przejścia w sali tronowej.



Hubert Czajkowski

Dobry Mistrz Gry musi mieć na uwadze oczekiwania swych graczy. W gruncie rzeczy jego satysfakcja z gry powinna zależeć od tego, jak dobrze będą się bawić inni uczestnicy. Prowadzący rozgrywkę musi więc wychodzić naprzeciw niektórym oczekiwaniom swych graczy. Jeżeli w scenariuszu jest dużo długich opisów, na które jego grupa nie ma akurat zbyt wielkiej ochoty, powinien je skrócić do minimum. I odwrotnie. Jeśli scenografia przygody jest nazbyt uboga, jak na wymagania graczy, należy dodać i opisać dodatkowe elementy. Gracze mają też zapewne swój ulubiony limit walk przypadających na jedną rozgrywkę. Nie powinno ich być ani za dużo, ani za mało. Mistrz Gry musi o tym pamiętać i odpowiednio wyważać proporcje.

Jeszcze parę słów o skarbach i punktach doświadczenia. Tak się składa, że autorzy przygód przywiązują do tych rzeczy najmniejszą wagę. Jeżeli chodzi o złoto i magiczne przedmioty, to sprawa jest dosyć prosta. Mistrz Gry pozwalając graczom zdobyć zbyt małą lub zbyt dużą ilość tych precjozów nie popełnia żadnego błędu, pod warunkiem, że podczas następnej rozgrywki postąpi odwrotnie. Tak powinno być. Raczej nie do pomyślenia jest sytuacja, w której bohaterowie na każdej kolejnej wyprawie zdobywają zawsze 10 tysięcy sztuk złota i dwie magiczne siekierki bojowe. Nieco bardziej skomplikowaną sprawą jest przydzielanie punktów doświadczenia. Nawet wtedy, gdy autor scenariusza rozpisze na końcu, ile doświadczenia przyznać za poszczególne działania. Nie może on przecież przewidzieć, co wydarzy się w jego przygodzie poprowadzonej przez innego Mistrza Gry. Za nieprzewidziane działania graczom też należą się punkty. Prowadzący rozgrywkę powinien się jednak zastanowić, czy dodatkowe akcje były na pewno konieczne, a co za tym idzie, czy przysługuje za nie bohaterom jakaś dodatkowa nagroda. Jeżeli prowadzi się stworzony przez kogoś innego scenariusz, to najlepiej przyznać punkty doświadczenia dzień lub dwa po zakończeniu rozgrywki. Nie ma pośpiechu. Będzie lepiej (a może nawet sprawiedliwiej), jeśli Mistrz Gry wszystko sobie dokładnie przemyśli.

III. Precz z kosmetyką!

Drogi Mistrzu Gry, jeżeli w napisanej przez kogoś przygodzie, którą masz zamiar poprowadzić, dokonasz w trakcie przygotowań do gry zmian obejmujących ponad 50% jej tekstu, to:

1. Odsapnij sobie ze dwie godzinki i ponownie przeczytaj oryginalną wersję scenariusza oceniając, czy aby na pewno nie możesz go zrealizować bez wprowadzania żadnych większych zmian.
2. Jeżeli punkt 1 zawiedzie, to napisz od początku własny scenariusz na podstawie oryginalnej przygody (masz do tego pełne prawo).
3. Jeżeli zawiedzie również punkt 2, to wywal scenariusz do kosza i po prostu zaproś swych graczy na „napoje chłodzące prosto z beczki".
4. A jeśli punkt 3 również zawiedzie, to zapisz się na kurs dla początkujących Mistrzów Gry.

I to by było na tyle.

Jacek Komuda

OPĘTANI PRZEZ ZŁE MOCE

W światach gier fabularnych, postacie prowadzone przez graczy, niejednokrotnie spotykają się z pewnym dość niecodziennym widokiem. Oto, gdy bohaterowie mijają jedną ze świątyń, dostrzegają przy niej przykutego do ściany mężczyznę lub niewiastę, która zachowuje się dość niecodziennie. Krzyczy, przeklina przechodniów najokropniejszymi słowy, szarpie więzy, tarza się w błocie i nieczystościach, czasami zaś popada w odrętwienie. „To opętana" – mówią ludzie. Jak widać, postać taka budzi powszechny lęk i grozę. Dobry Mistrz Gry może wykorzystać ją do tworzenia atmosfery lęku i tajemniczości, może zesłać opętanie na któregoś z graczy, stąd to szaleństwo świetnie nadaje się do wykorzystania w grach fabularnych.

I. Demon

Na samym początku tego szkicu, spróbujmy zastanowić się nad tym, czym w istocie jest opętanie. Z pozoru mogłoby się zdawać, że pojęcie to wydaje się jakby równoznaczne z obłędem. W rzeczywistości jednak opętanie i szaleństwo to zupełnie, ale to zupełnie inne rzeczy. Obłęd wywoływany jest głównie zmianami wewnętrznymi w psychice chorego, opętanie zaś narzucone bywa przez czynniki zewnętrzne – zwykle siły i moce zła, odziaływające na psychikę danej postaci. Oczywiście w dawnych czasach wielu spośród chorych psychicznie miano za opętanych. Odróżnienie od siebie obu grup cierpiących ma jednak bardzo wielkie znaczenie dla samego przebiegu leczenia. Z obłędu uleczyć można chorego wieloma skutecznymi sposobami – przez przypalanie rozpalonym żelazem, wycinanie kawałków czaszki, lodowate kąpiele, krępowanie łańcuchami lub głodzenie. Na opętanie skutkuje tylko i wyłącznie leczenie magią, czyli egzorcyzmy.

Czymże zatem przejawia się ów niezwykły stan duszy, o którym piszę? Wedle „Słownika wiedzy piekielnej" J. Colina de Plancy, „opętanymi nazywa się tych, w których wstąpił demon". A zatem są nimi ci, których ciało i dusza posłuszna jest złym siłom – demonom lub złym duchom, wstępującym w ich ludzkie postacie. Istoty takie nie kontrolują już swoich poczynań. Władcy ich umysłów każą wzbudzać lęk postronnych, czynić dziwaczne gesty, robić to, co nie było ich zwyczajem, gdy byli zdrowi. Ci, w których wstąpił demon, sieją trwogę i przerażenie, zabijają innych, stają się groźni dla otoczenia.

Opętanym można stać się na bardzo wiele sposobów. Istnieje mnóstwo czynników, które umożliwiają duchom wejście w ciało ofiary. Wiąże się to przede wszystkim z osłabieniem jej woli. Zły duch może wejść w nią w przeciągu bardzo krótkiego czasu, może też wstępować w ciało upatrzonej osoby przez bardzo wiele lat. Zwykle ofiarami sił nieczystych zostają osoby, które od samego początku swego żywota były trochę inne od pozostałych. Często nie są one tolerowane przez rodziny i otoczenie, wyśmiewane, pogardzane. Stąd demony i duchy mają bardzo łatwy przystęp do ich umysłów. Po prostu ktoś, kto nie jest akceptowany przez bliźnich, zyskuje akceptację sił zła. Demon, nim wcieli się w ciało człowieka, elfa lub krasnoluda, w pierwszej kolejności kusi, obiecuje wiele – przede wszystkim tworzy miraże potęgi, jaka czeka na daną istotę na nowej drodze życia. Oplątuje niewinną duszę siecią swych intryg i myśli. Jeśli przyszła ofiara podda się temu, wciągana jest coraz głębiej. Próba wydobycia się z tej matni, napotyka opór ducha, który wywołuje u prześladowanego ból, smutek, żałość i niepewność przyszłych losów. Na koniec, urabiany przez czarta człowiek pogrąża się w nieprawości tak dalece, że demon może w pełni kontrolować jego poczynania. Nigdy jednak nie może do tego dość bez pełnego przyzwolenia ofiary, która musi wyrazić wolę wpuszczenia w swoje ciało ducha i zaakceptować jego władzę.



Początek opętania zwykle łączy się z pewnymi wydarzeniami w życiu przyszłego opętanego. I tak może ono być skutkiem:

– Przeżyć psychicznych – ponurych doświadczeń danej postaci – strachu, lęku czy grozy, którą napotkać może na swej drodze doświadczony poszukiwacz przygód. Po prostu przerazi się on czegoś tak dalece, że z lęku otworzy swoją duszę demonowi.

– Czarów. Czasami opętanie następuje na skutek rzucenia na kogoś uroku lub też czaru, powodującego osłabienie jej odporności psychicznej. W niektórych przypadkach, potężny czarownik lub nekromanta może nakazać wprost, aby posłuszny mu demon wstąpił w ciało upatrzonej osoby.

– Błędów w czarach. Bardzo często ofiarami demonów zostają czarodzieje. Jeśli np. czarnoksiężnik przyzywający demona lub ducha, nie zdoła roztoczyć nad nim kontroli, może zdarzyć się, że wejdzie on w ciało nektromanty lub też kogoś z jego towarzyszy. Nieudane czary, lub błędy w sztuce czarnoksięskiej, mogą w ten sposób spowodować wiele przypadków opętania.

– Choroby. Jak wiadomo, różne choroby osłabiają organizmy ludzi i przedstawicieli innych ras tak, iż demony mają do nich ułatwiony dostęp.

– Złe prowadzenie się. Demony mogą zawłaszczyć sobie ciała osób o złym charakterze. Okrutnicy, ludzie wszeteczni, stają się często łatwym łupem sił ciemności.

– Odosobnienie od świata. Częstą przyczyną opętania jest także samotność. Wielokrotnie występować ono może w klasztorach i innych zgromadzeniach, w których miejscowa społeczność zachowuje czystość ciała. Długotrwała wstrzemięźliwość erotyczna wystawia zakonników i zakonnice na działanie astralnych larw zrodzonych z ich tłumionych pragnień, które mogą opętywać umysły słabych pod postacią inkubów lub sukubów – larw rodzaju męskiego lub żeńskiego.

II. Opętany

Opętanie charakteryzuje się całym szeregiem objawów, łatwo zauważalnych przez otoczenie zdominowanej przez demona istoty. I tak ci, którzy pozostają w jego mocy, zachowują się jak szaleni. Poznać ich można, bo wykonują oni dziwne gesty, mówią niezrozumiałe słowa, często w językach, których nie znali jako zdrowi, lub też wydają przerażające okrzyki. To zachowanie budzi grozę i niepokój. Bo np. niepiśmienny wieśniak może przemawiać w którymś z zapomnianych języków, wiejski głupek wygłaszać mowy filozoficzne. Z kolei osoba o wielkim umyśle zachowuje się jak prostak. Oczywiście nie są to bynajmniej gesty i działania tych postaci. Tak zachowuje się po prostu tkwiący w ich ciele duch.

Opętanego rozpoznaje się przede wszystkim po napadach szału. Widziano już takich, którzy skamląc, chodzili na czworakach, stali godzinami na głowie, czołgali się na plecach. Wielu zanosiło się opętańczymi wrzaskami – krzyczeli, że usadowione w ich ciałach demony przypiekały im pięty, łaskotały, kłuły we wstydliwe miejsca ciała. Znaczna część opętanych wykrzykuje bluźnierstwa, atakuje kapłanów dobrych bóstw, a także wymiotuje, przy czym z ich ust wypadać mogą dziwne rzeczy:



igły, szpilki, a także ohydne glisdy i robactwo. Wielu z nich cechują także opuchlizny – na twarzy i szyi. Opętani wykrzywiają swoje oblicza w najkoszmarniejszych grymasach, które osoby wrażliwsze przyprawić mogą o szaleństwo.

Wszystkie opisane wyżej rodzaje obłędu zależą oczywiście od rodzaju demona lub ducha, który usadowił się w ciele ofiary. Jeśli należy do pomniejszych czartów, jedynymi objawami jego działania będą napady obłędu. Jeżeli jednak ktoś znajduje się pod wpływem demona wielkiego, nie musi wcale szamotać się w bezrozumnym obłędzie. Wprost przeciwnie – czyni z premedytacją zło słowem i czynem.

Wielu z doświadczonych egzorcystów podaje, że opętani roztaczają wokół siebie niemiłą woń. Choć się myją i utrzymują czystość, roztaczają ohydny smród zgnilizny. Obecność złego ducha w ciele wywołuje także fenomeny wokół opętanego – przesuwanie, a nawet unoszenie się w powietrzu przedmiotów, otwieranie drzwi i okien.

Opętani stronią zwykle od ludzi – ukrywają się w starych, opuszczonych ruderach, na uroczyskach i w leśnych ostępach. Stąd w celu uwolnienia ich spod wpływów złych sił, należy takie osoby najpierw znaleźć, a potem przyprowadzić do świątyni i klasztoru, ewentualnie udać się do należących do nich sadyb.

Bardzo ważne jest odróżnienie opętanego od zwykłych szaleńców. Jeśli potraktuje się go jak kogoś dotkniętego zwykłym obłędem, może przynieść to tylko pogorszenie stanu cierpiącego. Istnieje jedna, najważniejsza cecha, dzięki której odróżnić można jednych od drugich. Zawsze, w każdych okolicznościach, osoby pozostające pod wpływem złego ducha, lękają się świętych symboli związanych z dobrem i światłem. Nie wezmą nigdy w rękę znaku dobrego bóstwa, nie przestąpią z własnej woli progów świątyni. Dotknięcie ich ciała świętym symbolem zadaje nieznośny ból i cierpienie. Stąd, jeśli ktoś zachowujący się dziwnie odczuwa zabobonny lęk przed dobrem i światłością, znaczy to, że najwyższy czas sprowadzić doń egzorcystę.

III. Egzorcysta

Leczenie opętanego polegać może tylko i wyłącznie na wypędzeniu zeń złego ducha, co uczynić potrafi jedynie egzorcysta, za pomocą modlitwy do Boga, a także osobistego wpływu na opętanego. Używa też w tym celu pewnych magicznych przedmiotów – świętych symboli, krucyfiksu i wody święconej.

Kapłan, który zostaje egzorcystą, musi sam być istotą szczególnego pokroju. Po pierwsze, wszyscy powinni znać go jako osobę prawą, kierowaną szczerą chęcią pomocy innym, nie zaś zyskiem i osobistym szczęściem. Powinien posiadać silną wolę, odwagę i hart ducha, bowiem przychodzi mu mierzyć się z potęgami przewyższającymi swą inteligencją umysły zwykłych ludzi. Egzorcysta musi umieć się poświęcać, a, w razie porażki, nawet oddać demonowi swoją duszę w zamian za duszę opętanego. Nie może przegrać w tej walce. Jeśli nie uda się odpędzenie złego, zawsze i tak kiedyś przyjdzie mu zmierzyć się z potęgą, której się uląkł. Egzorcysta nie wychodzi ze starcia z duchami bez uszczerbku; zawsze traci w walce z nimi jakąś cząstkę swego człowieczeństwa, o czym pamiętać powinny wszystkie postacie, które wypędzaniu demonów z chorych poświęcić pragną swoje życie.

Czynienie egzorcyzmów nie jest bynajmniej zawodem, lecz powołaniem. Aby zostać egzorcystą, należy znać nie tylko tajniki religii, lecz także tajemnice świata duchów i demonów. Stąd prawie zawsze zostają nimi kapłani dobrych bóstw. Wykonywania tej profesji nie można się nauczyć z ksiąg. Prędzej od innego egzorcysty. Ale każdy z tego typu ludzi ma zawsze własny sposób walki z demonami. Egzorcyzmy, którymi się posługuje, choć spisane w jednolitej wersji, są interpretowane przez każdego w zależności od rozwoju sytuacji.

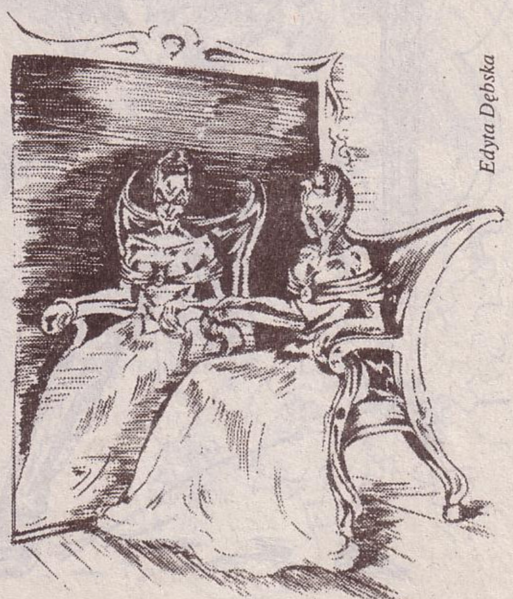
Egzorcystę zawsze wzywa się przez miejscowego kapłana. Ceremonię odprawia się zwykle w domu opętanego lub też sprowadza się nieszczęśnika do świątyni czy klasztoru. Egzorcyzmującemu kapłanowi zawsze pomaga kilka osób: duchowny z najbliższej świątyni, a także kilku (zwykle czterech) świeckich towarzyszy. Są oni przydatni do utrzymywania opętanego z dala od egzorcysty i powstrzymywania ataków szału, które mogą okazać się niebezpieczne dla obu kapłanów. Wszyscy towarzysze egzorcysty muszą odznaczać się wielką siłą ducha i ciała, a także być prawego charakteru. Egzorcyzmy mogą trwać nawet kilka dni. Zły duch oddziałuje silniej na zatwardziałych grzeszników niż na ludzi o czystym sumieniu. Stąd wszyscy uczestniczący w ceremonii muszą wcześniej uzyskać odpuszczenie grzechów.

Niemal natychmiast po wejściu do domu opętanego, pojawiają się pierwsze oznaki obecności złego ducha. Wszyscy towarzyszący egzorcyście czują obok siebie jakąś niematerialną istotę. Demon niby to atakuje, napiera na nich, chce wywołać strach i lęk. Wszystkim wydaje się, że chce ich zguby. Następnie kapłani i ich pomocnicy wkraczają do pokoju, w którym przebywa opętany. Tutaj, starannie usuwają z jego pobliża wszystkie ostre, lekkie bądź nie przymocowane do niczego przedmioty, którymi mógłby zaatakować ich demon. Zwykle opętanego należy przytrzymać mocno w miejscu, ewentualnie przywiązać do łóżka. Dopiero potem egzorcysta przystępuje do dzieła. Rozpoczyna odmawianie egzorcyzmu, trzymając w ręku symbol dobrego boga. W ten sposób musi zburzyć jedność opętanego i demona, musi zmusić ducha do wyodrębnienia się z ciała ofiary.

Na samym początku przedstawiciel sił zła przemawiający ustami opętanego zaczyna prosić o litość. Nakazuje obcym opuszczenie tego pomieszczenia. Potem grozi i płacze. Znane mu są nawet bardzo intymne szczegóły z życia egzorcysty i towarzyszących osób. Duch próbuje obrócić je przeciwko swym wrogom, sprawić, by popadli w odrętwienie i rozpacz, by egzorcysta nie koncentrował się na walce ze złą siłą w ciele opętanego. Kapłan musi przełamać tę barierę. Jeśli mu się to uda, istota będąca pod wpływem złego ducha zmienia się. Atakuje, przeklina, obrzuca egzorcystę stekiem bluźnierstw, próbuje go zranić, miota się w dzikim szale. Jeśli kapłan w dalszym ciągu wzywa do ustąpienia z ciała opętanego, demon poczyna się załamywać. Mówi o sobie i opętanym już nie jako o jedności, lecz dwu osobach. Zamiast „ja", wypowiada „my". A potem zaczyna się bełkot, najgroźniejsza cześć całej ceremonii.

Ten głos pojawia się znikąd. Napełnia grozą dusze wszystkich obecnych, przeraża, zmusza do zaniechania daremnych wysiłków. Ale egzorcyzmy nie mogą zostać przerwane. Grozi to atakiem ze strony demona, który i tak ciska w obu kapłanów i ich towarzyszy wszystkim, co tylko znajdzie się w jego zasięgu: stołkami, krzesłami, łyżkami, szkłem i podobnymi im przedmiotami. Jeżeli egzorcysta przetrzyma ten okres przesilenia, czuje nagły przypływ mocy. Jest już silniejszy od ducha. Teraz może zmusić go do opuszczenia przyłbicy, czyli wypowiedzenia swojego imienia. Zwykle zły duch zaczyna teraz załamywać się, prosić o litość. Ale egzorcysta nie może ustąpić. Musi je wyjawić. Kapłan kończy teraz formułą egzorcyzmu i duch opuszcza ciało danej osoby. Zwykle czyni to przez usta, nos, uszy lub inne otwory w ciele ofiary. Dopiero teraz kapłan czuje przypływ zmęczenia, słania się na nogach. Może wreszcie odetchnąć. Wrażenie czyjejś obecności w pokoju, w którym znajduje się opętany, znika. Nieszczęśliwy jest uzdrowiony.

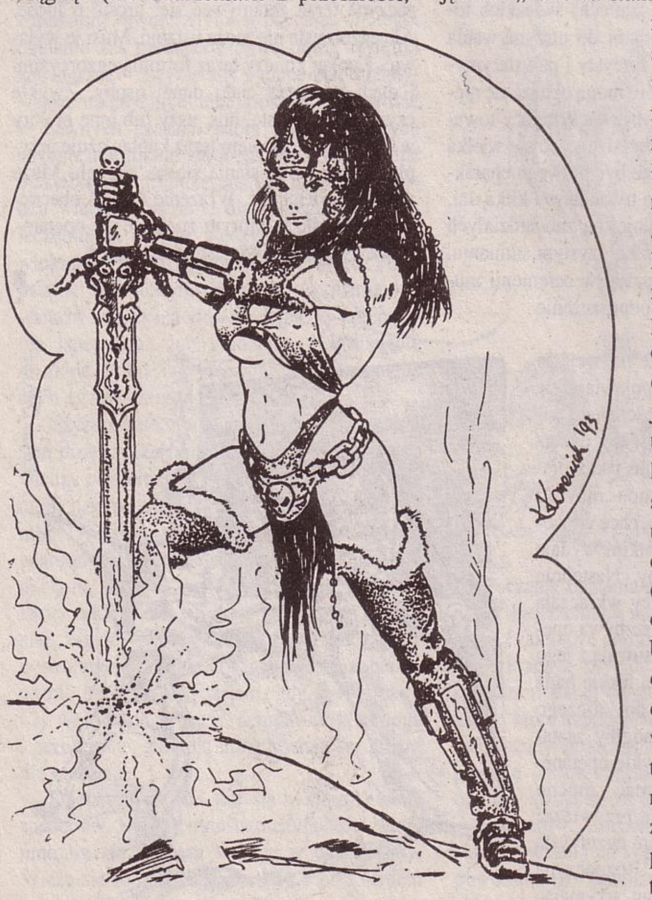
■



Rafał Nowocień

KRÓTKI PORADNIK AKTORA

Ten artykuł przeznaczony jest w zasadzie dla graczy, być może jednak MG również znajdzie tu coś dla siebie. Będzie w nim mowa o tworzeniu postaci prowadzonych przez graczy. Nie polega to tylko na zaturlaniu odpowiednimi kostkami, wyborze profesji i rozdzieleniu ekwipunku. Potraktowany w ten sposób bohater jest tylko zbiorem suchych liczb i gęsto zapisanych rubryczek. Pamiętaj, że twój bohater (czyli ty) jest żywą istotą, posiadającą poza przedmiotami także jakąś przeszłość i niejednokrotnie bardzo bogatą psychikę. Zanim przystąpisz do losowania współczynników, ekwipunku itp. zastanów się dokładnie, kim ma być twój bohater. Pomyśl o celach, jakie chce w życiu osiągnąć (lub zdarzeniach z przeszłości, przed którymi chce uciec), jak wyglądało jego dzieciństwo i wiek młodzieńczy? Z jakiego środowiska pochodzi, jakiego rodzaju wychowanie odebrał? Kim byli (lub są) jego rodzice, bliższa i dalsza rodzina? Co sprawiło że porzucił dom (pracę, interes, służbę) i ruszył na spotkanie okrutnego świata? Im więcej podobnych pytań i odpowiedzi uda ci się znaleźć – tym lepiej. To one stanowią wspomnienia i przeszłość postaci do chwili obecnej. Jeśli dany system gry dopuszcza np. wybór przez gracza różnych umiejętności praktycznych postaci – miej na uwadze przeszłość i zdrowy rozsądek! Jeśli bohater całe dotychczasowe życie spędził np. w wysokich górach w głębi lądu, to umiejętność „budowa statków pełnomorskich" nie jest najwłaściwszym (ani w ogóle właściwym) wyborem. Z drugiej strony, bohater będący łucznikiem powinien posiadać np. „robienie strzał".



Krzysztof Korzeniak

Innym ważnym elementem dodającym postaci więcej „życia" są różnego rodzaju cechy, takie jak np. wrodzone umiejętności (przykładowo talent do śpiewania) lub ułomności psychiczne i fizyczne (mania prześladowcza, garb, itp.). Nie bój się wad! Mądrzy ludzie powiadają, że nic tak nie wzbogaca wewnętrznie, jak cierpienie. Nie musi to być zresztą tylko cierpienie fizyczne, twój bohater może również przeżywać katusze psychiczne. Jeśli np. uroi sobie, że jego łysina (bo przecież możesz założyć, że twoja postać jest łysa) jest przyczyną wszystkich nieszczęść, jakie go spotykają, wtedy będzie próbował wszelkimi sposobami ukryć tę straszliwą dla niego (a zupełnie obojętną dla otoczenia) dolegliwość. Być może zacznie kolekcjonować peruki lub stanie się uznanym autorytetem w dziedzinie podejrzanych maści i smarowideł tudzież męskich (lub damskich) nakryć głowy. Wszystko zależy jedynie od twojej wyobraźni, drogi graczu. Staraj się jedynie pamiętać o zasadzie równowagi – korzyści powinny równoważyć się ze stratami (Mistrz Gry ma w tej sprawie ostatnie słowo).

Wróćmy do współczynników. Tych kilka lub kilkanaście liczb nie służy jedynie do określenia szybkości zadawania ciosów lub liczby wyuczonych czarów. Poza tym wszystkim mają pomóc ci wczuć się w postać, określając jej mocne lub słabe strony. Jeżeli twój bohater ma np. minimalną inteligencję, to fakt ten wpływa na wszystkie elementy jego życia – jego wiedza teoretyczna równa się praktycznie zeru, w zasadzie zdolny jest tylko do podstawowej egzystencji, ma duże trudności z wysławianiem się, reakcje są rozchwiane i nieprzewidywalne, czasem trudno nawiązać z nim jakikolwiek kontakt itp. Z drugiej strony ta sama osoba może posiadać np. niesamowitą zręczność – jej ruchy są precyzyjne i błyskawiczne, porusza się lekko i zwinnie, nie ma większych trudności z przejściem po wąskiej kładce lub wspięciem się na drzewo. Dopiero połączenie wszystkich cech i współczynników ukazuje przybliżony obraz danej osoby. Cóż z tego, że twój bohater jest bardzo zwinny i bez kłopotu przeskoczyłby rwący strumień – nie zrobi tego, bo... boi się wody huczącej o kamienie (całe życie mieszkał na pustyni), ma wodowstręt, w piątki nie skacze przez rwące strumienie (przesąd) itp., itd.



Jarosław Musiał

Mamy już wykreowaną, dokładnie przemyślaną postać i chcemy przyłączyć ją do grupki podobnych jej straceńców szukających... (tu wstawić odpowiedni cel). Aby te poszukiwania mogły się rozpocząć, należy najpierw umieścić naszego bohatera gdzieś w szerokim świecie. Zdarzyć się może, że poszczególne postacie pochodzą z różnych odległych krain. Jest to kolejna, bardzo dobra okazja do popisania się swymi umiejętnościami aktorskimi i bogactwem wyobraźni – w końcu nie od dziś wiadomo, że co kraj, to odmienna kultura. Bohater pochodzący z odległej, egzotycznej okolicy różnić się może nie tylko strojem, ale i mową. To może być nawet jeden i ten sam język, lecz inaczej artykułowany lub np. w formie gwary czy dialektu (dla potrzeb gry wystarczy, jeśli będziesz mówił z nieco zmienionym akcentem, lub co pewien czas wtrącał niezrozumiałe dla innych słowa). Odmienności wynikające z wychowania w innej kulturze nie są wielkie, lecz dotyczą drobnych codziennych spraw – życie przecież składa się ze szczegółów. Twój bohater będzie ubierał się nieco inaczej niż pozostali, znał inne opowieści i nawet gustował w odmiennych potrawach.

Wiemy już jak wygląda (lub przynajmniej powinno wyglądać) powstawanie naszego bohatera. Pamiętaj jednak, drogi graczu, że twoja rola w tym momencie dopiero się zaczyna. Wbrew pozorom nie polega ona tylko na przyniesieniu na sesję współczynników swojej postaci. Dobry gracz (podobnie jak dobry MG) powinien jak najczęściej zaglądać do książek. I nie chodzi mi tu bynajmniej o przygody Conana lub Spidermana. Musisz bowiem – jako gracz – uwiarygodnić swoją postać, sprawić, by w oczach innych była żywą, czującą istotą. Trudno jednak to zrobić, jeśli nie znasz zwyczajów i realiów swego świata! Tu właśnie pomocne ci będą książki. Nie namawiam cię od razu na jakąś wielce specjalistyczną lekturę.

Chodzi o to, byś „poczuł klimat" danej epoki, zrozumiał, jak myśleli i reagowali ludzie w określonych sytuacjach. Jeśli twój bohater przebywa w świecie fantasy, pomocne będą książki traktujące o średniowieczu. Nie chodzi tu jednak o książki pełne dat i faktów, lecz – jak powtarzam do znudzenia – spraw i szczegółów z życia codziennego, które zazwyczaj (przynajmniej dla autora tego artykułu) stanowią pasjonującą lekturę.

Być może dzięki temu twój bohater już niedługo będzie odważnie chodził środkiem ulicy (w średniowieczu ścieki wylewano na ulicę, wprost za okno) i woził ze sobą świeżą pościel (znalezienie karczmy bez pluskiew graniczyło z cudem)?

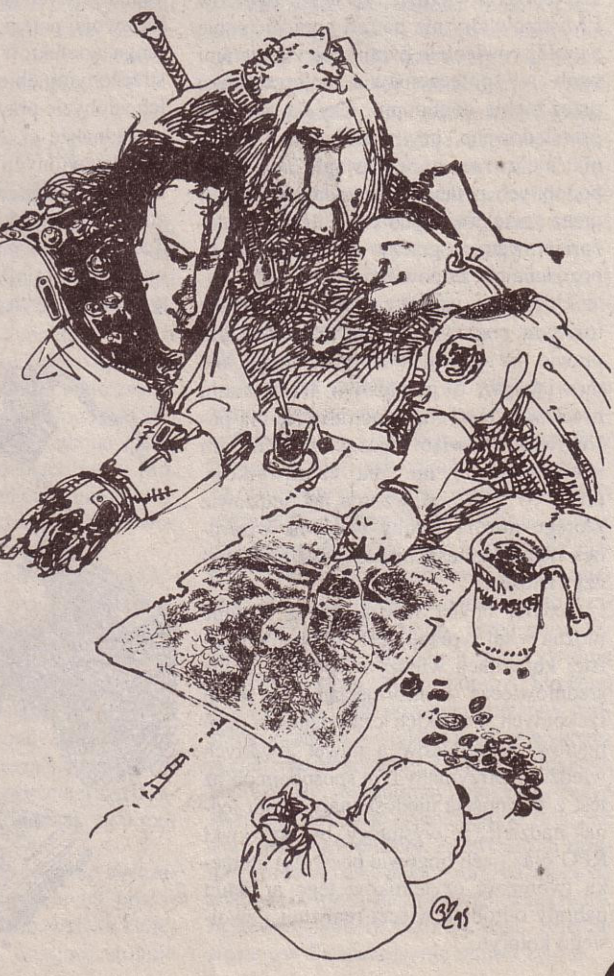
Być może uważasz to za zbyt szczegółowe, ale życie – niestety – składa się właśnie ze szczegółów. Nie polecam ci żadnej konkretnej pozycji, jako że jest ich na rynku całkiem sporo i na pewno znajdziesz wśród nich coś dla siebie. Nie chciałbym być posądzony o kryptoreklamę, ale np. ostatnio ukazała się książeczka p. Małgorzaty Sokołowskiej o intrygującym tytule „Rozdeptane na chwałę bożą...", w przystępny sposób przedstawiająca najpopularniejsze średniowieczne stereotypy i zabobony, również na temat czarów – to całkiem niezła lektura dla brzydzącego się magią wojownika lub początkującego inkwizytora.

Inną sprawą są średniowieczne legendy i opowieści, o których obfitości nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Wystarczy odrobina wysiłku (czytaj: nauczenie się jednej lub dwóch takich historyjek) i rutyna cowieczornego postoju, ograniczająca się zazwyczaj do rozdzielenia wart, zamienić się może w prawdziwe obozowisko, z trzaskającym ogniem i opowieściami ciągnącymi się długo, długo w rozgwieżdżoną noc.

♦

Wszystkie powyższe rady na nic ci się jednak nie przydadzą, drogi graczu, jeśli nie włożysz w grę swoją postacią choćby odrobiny aktorskiego wysiłku. Musisz poświęcić jej cząstkę swojej duszy, bo w przeciwnym wypadku twój bohater pozostanie jedynie kartką zabazgranego papieru – niczym mniej, ale i niczym więcej.

■



Bartosz Minkiewicz

Maciej Nowak

MAGOWIE W SPOŁECZEŃSTWIE FANTASY

Magowie... Panowie tajemnych mocy, mroczni mędrcy skryci w swych samotnych wieżach. Cudotwórcy, potrafiący przy pomocy kilku słów i gestów zmienić ołów w złoto, unieść się w powietrze czy przyzwać demona. Któż nie marzył o tym, by choć na chwilę posiąść równą im wiedzę i, otulony czarnym płaszczem, ruszyć na szlak przygody? Każdy chyba też pragnął zasmakować okazywanego przez wszystkich szacunku, skorzystać z dobrodziejstw dawanych przez magiczne przedmioty, poczuć się kimś lepszym od zwykłych śmiertelników.

Niestety, każdy wie również, iż w naszym pozbawionym czarów świecie spełnienie tych marzeń jest niemożliwe – przynajmniej częściowo. Do fascynującej rzeczywistości magów i magii przenieść nas mogą jedynie książki o tematyce fantasy oraz gry fabularne. Z przykrością muszę jednak stwierdzić, że wielu twórców i Mistrzów Gry nie potrafi poradzić sobie z umiejscowieniem parających się czarami osób w społeczeństwie wymyślonego przez siebie continuum. Czy są one tam prześladowane, czy wielbione? A może nikt nie zwraca na nie uwagi? Te i wiele podobnych pytań często zadawanych jest przez zaciekawionych czytelników i zdezorientowanych graczy – i równie często pozostaje bez odpowiedzi.

Udzielenie jej jest zadaniem niezwykle trudnym, ponieważ w naszym świecie nikt prawie nie wierzy w istnienie magii, nie mówiąc już o poważnym traktowaniu osób twierdzących, iż potrafią się nią posługiwać. Mówiąc inaczej, w ziemskim społeczeństwie nie ma czarowników, przez co brak jest wzorca na podstawie którego można byłoby budować wizerunek maga zamieszkującego baśniową rzeczywistość.

Jedyną chyba rzeczą, którą uczynić można w tej sytuacji, jest dokonanie swoistej kompilacji wiedzy o społeczeństwie średniowiecza z informacjami na temat rzekomych ziemskich czarodziejów (szamanów, alchemików a nawet zwykłych wiedźm). Otrzymany tym sposobem obraz jest z pewnością niedoskonały, mam jednak nadzieję, że wystarczy, by rozgrywki RPG oraz (jeśli bogowie pozwolą) literacka twórczość czytelników tego artykułu nabrały odrobinę więcej realizmu i swoistego kolorytu.

Światy o małej zawartości magii

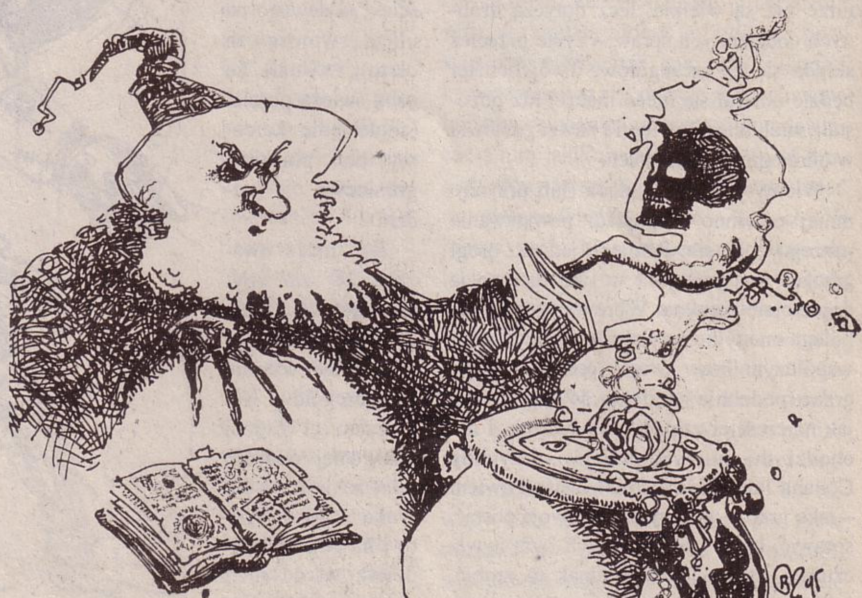
W świecie o małej zawartości magii, osoby potrafiące się nią posługiwać stanowią niezwykłą wręcz rzadkość. Jej influencja jest tak słaba, że aby móc się nią posługiwać, trzeba już od urodzenia posiadać odpowiednie, sprzyjające temu zdolności. Co gorsza, do ich praktycznego wykorzystania niezbędne są długie i męczące studia – dostęp do wiedzy tajemnej jest zaś utrudniony przez egzystujących już magów, obawiających się pojawienia konkurencji. Zdobywanie owej wiedzy to także zajęcie niezwykle niebezpieczne, wymaga bowiem wypraw do nawiedzanych nekropolii, odprawiania zakazanych rytuałów, czy nawet przyzywania demonów. Rzadkość stanowią również magiczne przedmioty, niezbędne czarodziejom do zdobywania nowych umiejętności i powiększania swojej potęgi. Osiągają one zazwyczaj rangę artefaktów i stają się często ściśle strzeżonymi obiektami kultu – co czyni ich zdobycie prawie niemożliwym.

Jednakże ci, którzy mimo wszystkich przedstawionych wyżej niedogodności, zdołają opanować sztukę rzucania czarów, zdobywają dzięki niej olbrzymią potęgę. To, że w promieniu kilku setek mil, tylko oni znają tajniki magii, powoduje iż w oczach swych ziomków zyskują wielki autorytet, pozwalający im wywierać znaczny wpływ na władzę na obszarach przylegających do ich siedzib. Posiadające ją osoby muszą bardzo liczyć się ze zdaniem magów, będących nie tylko najwyższymi znanymi im autorytetami intelektualnymi, ale także (a raczej przede wszystkim) istotami dysponującymi niezrozumiałą dla nich, olbrzymią mocą. Mocą, która równie dobrze może posłużyć ich interesom, jak i obrócić się przeciw nim.

Przykładów takich światów nie trzeba długo szukać. Wystarczy przyjrzeć się baśniom i legendom, by zauważyć, iż wszyscy prezentowani w nich czarodzieje są potężni i samotni, a ich sztuka stanowi dla zwykłych ludzi rzecz tak niezrozumiałą, że aż wzbudzającą strach.

Dla przykładu: wśród towarzyszy króla Artura nie ma młodych magów-awanturników, a w Camelot nie zakłada się czarodziejskich uczelni ani gildii. Jest ich tylko dwoje, potężny Merlin oraz jego adwersarz, Morgaine Le Fay – nie dopuszczający do swych spraw zwykłych śmiertelników.

Podobnie dzieje się w baśni bardziej „współczesnej": *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena. Wystarczy uważnie przeczytać książkę, żeby dostrzec, iż w Śródziemiu brak jest czarodziejów w rodzaju tych, którzy podróżują po krainach gier fabularnych. Magia nie stanowi tam gałęzi nauki, lecz pradawną moc, dostępną tylko



Bartosz Minkiewicz

nielicznym. Nie uświadczysz tam młodego magusa, wędrującego po szlakach i kolekcjonującego zaklęcia. Czarodziejów – Istarich jest zaledwie kilku, posiadana przez nich potęga pochodzi wprost od boskich Valarów i ich celom ma służyć.

W światach o małej zawartości magii, otaczający czarodziejów mir jest często tak wielki, iż rzadko kiedy muszą oni prezentować innym swą potęgę: mało kto bowiem ośmiela się podać ją w wątpliwość. Co więcej, plotki często przypisać mogą im nowe, nie posiadane przez nich umiejętności. Zgodnie z przysłowiem „apetyt rośnie w miarę jedzenia", magom takim w pewnym momencie przestać może wystarczać skromna rola doradcy. Spróbują oni wówczas sięgnąć po pełnię władzy, do której sprawowania predestynują ich (ich zdaniem) posiadane zdolności, w zależności od charakteru czynią to legalnie (lub prawie legalnie), na przykład obejmując tron opróżniony po wymarciu dynastii, albo też dokonują zamachu stanu, odbierając koronę prawowitemu władcy.

Wypadki takie zdarzają się jednak stosunkowo rzadko, ponieważ sprawowanie rządów pociąga za sobą konieczność częściowej rezygnacji ze studiowania magii – a niewielu czarodziejów stać jest na takie poświęcenie...

Mimo swej potęgi (a właściwie wskutek niej) magowie to osoby niezwykle samotne. W związku ze swą niewielką liczebnością, mieszkają w olbrzymich odległościach od siebie, od kontaktów ze zwykłymi ludźmi powstrzymuje ich zaś konieczność dbania o otaczający ich nimb tajemnicy, będący przecież ważnym składnikiem ich autorytetu. Za swą moc, płacą więc osobistym szczęściem.

Prawie nigdy nie zawierają małżeństw, rzadko też mają przyjaciół. Większość życia spędzają w swych pracowniach, pośród zakurzonych foliałów i magicznych ingrediencji.

Tworząc świat o małej zawartości magii, pamiętać należy o pewnej drobnej, acz ważnej regule: w rzeczywistości tej, magiem nazywa się każdego, kto potrafi rzucać czary, obojętnie czy jest on kapłanem, czy „zwyczajnym" czarodziejem. Nie powoduje to jednak zwiększenia dostępności do wiedzy tajemnej, ponieważ aby ją posiąść, również duchowny potrzebuje długotrwałych studiów, w trakcie których (i dzięki którym) osiąga wysoką pozycję w hierarchii swego kościoła (np. staje się jego arcykapłanem) – i może korzystać z przedstawionych wyżej dobrodziejstw posiadania autorytetu.

W świecie o małej zawartości magii może się zdarzyć również i tak, że w związku z jej niezwykłością i rzadkością, w swej czystej postaci, nie skalanej obrzędami religijnymi, zostanie uznana za rzecz sprzeczną z prawami natury, a w rezultacie godną potępienia. Konsekwencją takiej sytuacji jest oczywiście dyskryminacja osób potrafiących nią władać. Przybrać może ona formy łagodne, np. uznania magów za obłąkanych i stosowania wobec nich społecznej i politycznej izolacji. Kiedy jednak mieszkańcy danego świata byli świadkami wykorzystywania magii do czynienia zła, dojść może do regularnych, krwawych prześladowań – co oznacza procesy o czary, stosy i pogromy. Poddawani eksterminacji czarnoksiężnicy, zmuszani są do ucieczki w niedostępne rejony swych krajów (które wkrótce zyskują ponurą sławę siedlisk nieczystych mocy) lub też porzucenia ukochanej sztuki tajemnej – ewentualnie, praktykowania jej w najgłębszej tajemnicy. Ci ostatni, by oddalić od siebie podejrzenia, często stają najzawziętszymi inkwizytorami, likwidując przy okazji konkurencję.

Rzeczywistość ta ma jeszcze jedną, choć dość istotną wadę: gracze mają w niej raczej niewielkie szanse na wcielenie się w postać czarodzieja – nie przystaje ona bowiem do schematów klasycznych, rolplejowych kampanii. Po cóż człowiek, będący niemalże półbogiem, podejmowałby się niebezpiecznej i mało zyskownej profesji awanturnika?

Oczywiście, przy odrobinie dobrej woli można by jednego z graczy uczynić magiem – wprowadzenie takiego bohatera do grupy wymaga jednak odpowiedniego, rozbudowanego wstępu, który sam stanowić może materiał na niezłą przygodę. Dla przykładu: czarodziej Gilliand przegrywa w starciu ze swym odwiecznym wrogiem, czarnoksiężnikiem Barabaszem. Pozbawiony większości swych mocy przyłącza się do grupy awanturników, pragnąc wykorzystać ich do dokonania zemsty i jeśli to możliwe, odzyskania utraconej potęgi. Cóż, wystarczy tylko ruszyć głową – a może raczej magiczną różdżką...

Światy o średniej zawartości magii

Świat o średniej zawartości magii to rzeczywistość, w której jej influencja jest na tyle silna, by dla każdego mieszkańca owego continuum istnienie czarów stanowiło sprawę oczywistą. Jednakże, nie jest ona tak silna, żeby dla zwykłego zjadacza chleba, magia nie była rzeczą mało zrozumiałą – jeśli nie wręcz tajemniczą. Mimo że zwyczajni śmiertelnicy zetknąć mogą się z nią w wielu dziedzinach życia (np. dzięki magicznym zamkom lub amuletom), pozostają pod wrażeniem możliwości, które daje ona czarownikom.

Mówiąc krótko: świat o średniej zawartości magii to po prostu typowa rzeczywistość fantasy, ze wszystkimi swymi wadami i zaletami. W opisanym wyżej continuum, profesja czarodzieja nie stanowi zajęcia rzadkiego czy zakazanego. Jest ona tylko jednym z wielu zawodów, aczkolwiek wykonujące ją osoby cieszą się większym szacunkiem niż przedstawiciele innych fachów. Okazuje się im go jednak jako mędrcom, nie półbogom.

Jednakże, aby móc posługiwać się czarami, należy poświęcić wiele lat pracochłonnej i mozolnej nauce, dzięki której osiąga się z wolna kolejne stopnie wtajemniczenia w *ars magica*. Podstawowe, nieskomplikowane zaklęcia opanować jest stosunkowo łatwo – ale kiedy myśli się o zdobyciu prawdziwej potęgi, konieczne staje się podjęcie długich i często niebezpiecznych studiów. Wielu magów kosztują one życie, albowiem nawet niewielki błąd przy przeprowadzaniu czarodziejskiego eksperymentu okazać może się tragiczny w skutkach (np. niedokładne narysowanie pentagramu przy przyzywaniu demona). W związku z powyższym, przy stosunkowo dużej liczbie podrzędnych czarodziejów, odsetek tych, którzy doszli na szczyty magii, jest zazwyczaj znikomy. Dlatego też, mimo powszechnie akceptowanej obecności magów w społeczeństwie, zawód ten uważany jest za elitarny, co wiąże się z bezlitosnym tępieniem wszelkiej maści naturszczyków i samouków. Zwalczanie owych dyletantów, nie zawsze jest jednak powodowane wyłącznie chęcią zachowania „czystości magii". Często, jego prawdziwą przyczynę stanowi ochrona interesów czarodziejskich gildii, mających monopol w dziedzinie używania magii. Ale o tym za chwilę...

Teraz spójrzmy, jak wygląda pozycja magów na obszarach zamieszkanych przez poszczególne grupy społeczne: chłopów, mieszczan i możnych (szlachtę).

Wieś

Mimo swych niewątpliwych zalet (spokój, możność bezpośredniego obcowania z naturą), wieś nie stanowi miejsca szczególnie nadającego się do prowadzenia magicznych badań. Powodem tego są charakterystyczne dla niej warunki życia: niski poziom higieny, brak pomieszczeń odpowiednich do prowadzenia magicznych badań, konieczność pracy na roli. Czarodziejstwu nie służy również zabobonność chłopów, którzy działalność maga uznać mogą za współpracę z nieczystymi, wrogimi im mocami. Nic więc dziwnego, iż wieś jest terenem rzadko kiedy wybieranym przez magów na siedzibę – szczególnie przez tych potężniejszych.

Nieliczni czarodzieje decydujący się na zamieszkiwanie na wsi to zazwyczaj niedokształceni adepci sztuki tajemnej, pełniący funkcje wioskowych szamanów (w przypadku płci pięknej – wiedźm, zwanych eufemistycznie Wiedzącymi). Zdarzają się jednak przypadki, że bogate sioła wynajmują magów profesjonalistów, zapewniając im mieszkanie i wyżywienie. W zamian za to, czarodzieje ci chronią zbiory przed zniszczeniem, regulują pogodę (np. wywołują deszcz), a także leczą choroby. Słowem, czynią to co robić powinien porządny wioskowy czarownik – tyle że pracę tę wykonują znacznie efektywniej. U takich to magów, podróżujący awanturnicy mogą wyleczyć swe rany, otrzymać czarodziejskie zioła czy słabe, magiczne eliksiry. Za swe usługi zażądają oni raczej niewielkich sum, ba, może się zdarzyć, iż wyświadczą je bezpłatnie (za np. najnowsze wieści). Bądź co bądź, osiedlili się na wsi dla spokoju, nie z chęci zysku.



Przemysław Ulatowski

Miasto

Miasto stanowi obszar największej aktywności magów. Dzięki swemu wysokiemu (w porównaniu z wsią) poziomowi cywilizacyjnemu, daje im ono większe możliwości rozwoju i zarobkowania. Miejskie mieszkania są zwykle czystsze i zdecydowanie bardziej luksusowe niż prymitywne chłopskie lepianki. Większość materiałów potrzebnych do przeprowadzania doświadczeń nabyć można u miejscowych kupców, zaś ingredencje niezwykle rzadkie lub zakazane przez prawo (np. części trupów) – za pośrednictwem odpowiednio opłaconych osób (przemytników, porywaczy zwłok... czy bohaterów graczy). Duży jest również popyt na magiczne usługi: bogacze pragną zabezpieczyć swe skarby kilkoma ochronnymi zaklęciami, zakochani poszukują skutecznych mikstur miłosnych, wojownicy czarodziejskiej broni. Mag może służyć swymi umiejętnościami także miejscowemu wymiarowi sprawiedliwości – lub jego adwersarzom (któż oparłby się pokusie magicznego śledzenia przeciwnika, rzucenia nań klątwy czy nawet potraktowania go magiczną kulą).

Mag mieszczanin nie narzeka więc na brak wygód oraz zajęć. Chyba że ma bardzo wielu konkurentów... By temu zapobiec, zamieszkujący miasta czarodzieje, w obronie swych interesów, organizują się w związki zwane gildiami. Mag nie należący do cechu i oferujący swe usługi mieszkańcom miasta, prędzej czy później spodziewać się może różnorakich szykan z jej strony. Początkowo mogą być to tylko ostrzeżenia, jednakże jeśli nie poskutkują, dojść może do bojkotu, pobicia, a nawet zabójstwa konkurenta.

Członkowie owych stowarzyszeń dzielą się na trzy klasy: Mistrzów, zwanych też braćmi (doświadczonych magów), wyzwolonych czeladników (towarzyszy), czyli zwyczajnych, szeregowych czarodziejów, oraz uczniów. Na czele każdej gildii stoją dwaj cechmistrze, zwani arcymagami lub przysięgłymi. Sądzą oni sprawy cechowe, zatargi między czeladnikami a braćmi, skargi o złą robotę itp.

Oprócz funkcji zawodowo-klubowych, gildie spełniają także funkcje „towarzystwa wzajemnej pomocy". Wspierają tych ze swych członków, którym przytrafiły się nieszczęścia, interweniują u władz w przypadku wejścia maga w zatarg z prawem. Towarzysze cechowi odwiedzają również chorych oraz opiekują się rodzinami zmarłych konfratrów.

Gildie zajmują się również działalnością edukacyjną organizując (a czasem i finansując) kształcenie należących do nich magów. Wyodrębnić można dwa rodzaje owej edukacji:

- pierwszy to indywidualna nauka u któregoś z Mistrzów Gildii, polegająca na odbyciu terminu, zakończonego wykonaniem majstersztyku (najczęściej słabego, magicznego przedmiotu), złożeniem egzaminu przed starszymi gildii oraz zwyczajowa wędrówka mająca nauczyć młodego maga praktycznego wykorzystywania nabytych przezeń umiejętności;
- drugi polega na edukacji w specjalnych uczelniach, będących „czarodziejskimi" odpowiednikami uniwersytetów: z tym jednak, że ich studenci cieszą się znacznie większym poważaniem niż zwykli żacy (chociaż, z drugiej strony, mają też od nich znacznie więcej nauki).

Dwór

W światach o średniej zawartości magii jej użyteczność jest oczywista – z dawanych przez nią możliwości zdają sobie sprawę wszyscy członkowie społeczeństwa – szczególnie ci wysoko postawieni. Czarodzieje, jako osoby dysponujące wielką, niedostępną dla większości śmiertelników wiedzą, są niezwykle cennymi doradcami dla każdego niemal władcy. Ich umiejętności pozwalają im również uchronić go przed skutkami wrogiej magii, nie mówiąc już o tym, iż sami mogą używać czarów przeciw nieprzyjaciołom swego pana. Magowie, jako jedyni, potrafią również produkować rozmaite artefakty pomagające lordowi w jego politycznych i prywatnych rozgrywkach (kryształowe kule do przewidywania przyszłości lub porozumiewania się na odległość, ochronne amulety, zaklęte zbroje czy... mikstury na potencję).

Powyższe zalety sprawiają, iż każdy rozsądny władca utrzymuje na swym dworze co najmniej jednego czarodzieja. Zajmuje on zwykle wysokie, eksponowane stanowisko, posiadając znaczny wpływ na rządy terytorium należącym do swego protektora. Jest zazwyczaj jego najbliższym i najbardziej zaufanym współpracownikiem, wskazując mu najlepszy sposób osiągnięcia celów jego polityki. Jeżeli wiążą go z władcą więzi przyjaźni, swój udział w rządach ogranicza jedynie do delikatnego kierowania osobą panującego, przy pomocy mądrych rad pozwalających mu uniknąć błędów popełnianych przez innych władców. Gorzej, jeśli swój wpływ na lorda mag zechce wykorzystać do samodzielnego objęcia rządów – czy to w charakterze „szarej eminencji", czy też jako następca zdetronizowanego przez siebie protektora. W przypadku, gdy panujący odznacza się słabą osobowością, powyższa sytuacja zdarzyć się może nawet wówczas, kiedy czarodziej działa w dobrej wierze: po prostu jego nieudolny pan zrzuca nań ciężar władzy, woląc spędzać czas na rozrywkach.

Intrygi nadwornych magów stanowią znakomity materiał na pełną zagadek przygodę, w której to bohaterowie muszą się zmierzyć z tajemnymi mocami oraz przedstawicielami władzy – po to, by na

przykład – przywrócić tron obalonemu przez zdradzieckiego czarodzieja władcy.

Powyższe miejsca nie są jednak jedynymi, w których spotkać można magów. Po karczmach, gościńcach i uroczyskach wędrują przedstawiciele najlepiej chyba znanej (szczególnie wśród graczy) odmiany czarodziejów: poszukiwaczy przygód. Skąd biorą się ci awanturnicy, co skłania ich do porzucenia zacisznych wież i wyruszenia na szlak?

Rekrutują się oni zazwyczaj spośród młodych, często niedoświadczonych magów, pragnących własnym sumptem poznać tajniki sztuki tajemnej – bądź też chcących wykorzystać w praktyce zdobytą już wiedzę. Przyłączają się oni do przemierzających kraj grup najemników, wspierając ich swymi umiejętnościami, szukając u ich boku bogactwa i sławy, poznając świat, a także wynajmując swe moce za kilka złotych monet.

Powodem obrania profesji awanturnika bywa również chęć wyrażenia młodzieńczego buntu przeciw zaskorupiałym układom między czarodziejami, ucieczki od wszechmocnych gildii czy stetryczałych nauczycieli, nakazujących złożenie wszelkich życiowych przyjemności na ołtarzu *ars magica*. Zdarzyć się może także, że na szlak wyruszają ci, dla których włóczęga taka stanowi obowiązek. Mowa tu przede wszystkim o terminatorach odbywających zwyczajową wędrówkę będącą warunkiem uzyskania przez nich tytułów wyzwolonych czeladników. Czasem też żywot poszukiwacza przygód wybierają starsi, doświadczeni magowie, znużeni przesiadywaniem wśród zakurzonych pergaminów. Daje im on okazję do rozrywki, a także pozwala pogłębić posiadaną przez nich wiedzę o nowe, praktyczne wiadomości.

Światy o dużej zawartości magii

Świat o dużej zawartości magii to rzeczywistość, w której magiczna influencja jest tak silna, iż odciska swoje piętno na każdym niemal elemencie owego continuum, stając się zjawiskiem powszechnym, zupełnie zwyczajnym. Skały, rośliny, zwierzęta czy wreszcie istoty rozumne – wszystko to nosi w sobie potężne ilości magicznej energii.

Społeczność takiego świata składa się niemal wyłącznie z czarodziejów. Umiejętność wykorzystywania energii magicznej (w innych rzeczywistościach zwana ordynarnie rzucaniem czarów, jest wrodzona i tak naturalna, jak zdolność mówienia lub chodzenia. Wykorzystuje się ją w większości dziedzin życia, zastępując nią mało wydajną i męczącą pracę fizyczną. W społeczeństwie takim wykształcić mogą się nawet odrębne grupy magów, wyspecjalizowane w określonych zajęciach: magowie rolnicy (stojący w hierarchii społecznej na miejscu chłopów), murarze, lekarze, wojownicy czy nawet władcy (czyli czarodzieje skupiający w sobie umiejętności przynależne każdej z kast).

W związku ze zwyczajnością magii, pozbawione jej osoby uważane są za odszczepieńców, wybryki natury nie mogące egzystować w normalnym społeczeństwie. Zazwyczaj izoluje się je w specjalnych miejscach odosobnienia (np. niedostępnych twierdzach), traktując jako swoiste ciekawostki, służące do rozmaitych badań i eksperymentów. Możliwa jest także sytuacja, w której istoty takie po prostu się tępi, uznając je za zagrażające losowi świata dzieło złych mocy. Działanie takie jest po części uzasadnione, albowiem niektórzy czarodzieje mogą zechcieć wykorzystać niewrażliwe na magię osoby do swych prywatnych celów (nie zawsze zgodnych z interesem kolegów po fachu). Dla przykładu: człowiek taki może bez problemu pokonać czarodziejskie pułapki broniące dostępu do królewskiego skarbca. Przydatny jest również jako zabójca, ponieważ istoty przyzwyczajone do używania we wszystkim magii, po prostu nie będą potrafiły skutecznie obronić się przed jego fizycznym atakiem.

Powyższe nie oznacza jednak, iż podróżujące po takich światach drużyny awanturników to grupy okutanych w togi i zasuszonych czarodziejów. Wręcz przeciwnie, każdy z nich zajmuje się co najmniej jedną, zwyczajną profesją – czarowanie jest bowiem umiejętnością wrodzoną! Odnosząc to do mechaniki gry, bohaterowie graczy są po prostu dwu- lub więcej „klasowcami", z zastrzeżeniem, że wykonują zawód pozwalający na używanie magii (np. czarodziej/wojownik, kapłan/bard itp).

W literaturze, klasycznym przykładem świata o dużej zawartości magii jest rzeczywistość zaprezentowana w trylogii *Miecz Mroków* autorstwa M. Weis i T. Hickmana. Książki z tego cyklu niezmiernie polecam wszystkim tym, którzy chcieliby dowiedzieć się czegoś więcej o życiu w owym oryginalnym continuum (ciekawostka dla graczy – w skład ostatniego tomu sagi wchodzi osadzony w jej realiach, minisystem RPG). Inny, humorystyczny obraz społeczeństwa magów znaleźć można w słynnym cyklu *Xanth* Piersa Anthony'ego. Przedstawiona tam wizja, choć zupełnie inna niż ta stworzona przez autorów *Dragonlance*, również zasługuje na uwagę i moim zdaniem bardzo pomóc może w tworzeniu własnych światów.

To już koniec rozważań na temat roli i miejsca magów w społeczeństwach różnych rzeczywistości fantasy. Życzę miłej zabawy oraz wielu udanych zaklęć. I pamiętajcie: *ars magica non olet!* ■



Hubert Czajkowski

LOSOWA GENERACJA PODZIEMI

W trakcie gry występuje czasem konieczność ułożenia planu podziemi czy labiryntu, których MG wcześniej nie przewidział. W takim przypadku może okazać się niezwykle przydatny przedstawiony poniżej bardzo prosty system losowej generacji podziemi.

Pierwszym krokiem do rozpoczęcia tworzenia labiryntu jest określenie miejsca wejścia. Należy się przy tym kierować się kilkoma zasadami. Wejście powinno mieć kilka odgałęzień, aby zapobiec szybkiemu skończeniu się wszystkich możliwych przejść. Jego kształt powinien odpowiadać ogólnemu przeznaczeniu podziemi. Wejście do jaskini trolla wygląda przecież inaczej niż wejście do starożytnej krypty. MG powinien określić ogólne przeznaczenie podziemi, rodzaj korytarzy (kamienne bloki, cegły, korytarze wydrążone w skale czy naturalnego pochodzenia), a przede wszystkim cel, dla jakiego drużyna ma wejść do tych podziemi. W tabelach nie są brane pod uwagę żadne specjalne miejsca ani możliwe cele, dlatego MG powinien określić je samodzielnie. Najlepszym rozwiązaniem będzie wcześniejsze opisanie kilku lub kilkunastu komnat i stopniowe dołączanie ich do stworzonych losowo korytarzy itp.

Generując labirynt, MG musi pamiętać o tym, że nie zawsze wylosowany element podziemi może pasować do pozostałych i nieraz będzie go musiał zmienić tak, aby korytarz układał się jak najlepiej.

TABELA I (GŁÓWNA)

Określasz, jak biegnie korytarz.
Rzuć 1k100:

1% - 10%	Korytarz biegnie prosto dalej – rzuć następny raz na tę tabelę po 20 m
11% - 25%	Drzwi (patrz tabela II)
26% - 50%	Boczne przejście (patrz tabela III) – rzuć następny raz na tę tabelę po 10 m
51% - 65%	Zakręt korytarza (patrz tabela IV, ustal szerokość korytarza w tabeli IIIa) – rzuć ponownie na tę tabelę po 10m
66% - 80%	Sala (patrz tabela V)
81% - 85%	Schody (patrz tabela VI)
86% - 90%	Koniec korytarza (ściana na wprost, a także obie po bokach powinny być sprawdzone na istnienie sekretnych drzwi*)
91% - 95%	Pułapki i inne elementy podziemi (patrz tabela VII), korytarz biegnie dalej w tym samym kierunku – rzuć następny raz na tę tabelę po 10 m
96% -100%	Wędrowny potwór

* Istnieje 10% szansa, że na końcu korytarza znajduje się jakieś sekretne przejście. Określ przy pomocy rzutu kośćmi, czy jest jedno, czy jest ich więcej. Jego/ich położenie ustal korzystając z tabeli Vd, ignorując rezultat „na tej samej ścianie". Następnie rzuć na tabelę II „przestrzeń za drzwiami".

TABELA II (DRZWI)

Określasz lokalizację drzwi w korytarzu.
Rzuć 1k100:

1% - 30%	drzwi na lewej ścianie
31% - 60%	drzwi na prawej ścianie
61% -100%	drzwi na wprost*

* Rzuć na tabelę I, aby sprawdzić, co znajduje się za drzwiami. Jeżeli wylosujesz powtórnie drzwi, rzuć na tabelę IIa.

TABELA IIa

Przestrzeń za drzwiami.
Rzuć 1k100:

1% - 20%	prostopadły korytarz – rzuć na tabelę I, po przejściu 10 m w każdą stronę
21% - 40%	boczny korytarz – rzuć na tabelę I, po przejściu 10 m
41% - 45%	korytarz pod kątem 45 stopni biegnący do przodu – rzuć na tabelę I, po 10 m
46% - 50%	korytarz pod kątem 45 stopni biegnący do tyłu – rzuć na tabelę I, po 10 m
51% - 90%	pokój (patrz tabela V)
91% - 100%	sala (patrz tabela V)

TABELA III (BOCZNE PRZEJŚCIA)

Rzuć 1k100:

1% - 10%	w lewo, 90 stopni
11% - 20%	w prawo, 90 stopni
21% - 25%	w lewo, 45 stopni do przodu
26% - 30%	w prawo, 45 stopni do przodu
31% - 35%	w lewo, 45 stopni do tyłu (135 stopni)
36% - 40%	w prawo, 45 stopni do tyłu (135 stopni)
41% - 45%	zakręt w lewo, 45 stopni i korytarz
46% - 50%	zakręt w prawo, 45 stopni i korytarz
51% - 65%	skrzyżowanie w kształcie litery „T"
66% - 75%	skrzyżowanie w kształcie litery „Y"
76% - 95%	skrzyżowanie zwykłe
96% - 100%	skrzyżowanie w kształcie litery „X"

TABELA IIIa (SZEROKOŚĆ KORYTARZA)

Rzuć 1k100:

1% - 60%	korytarz ma szerokość 3 m
61% - 80%	korytarz ma szerokość 6 m
81% - 85%	korytarz ma szerokość 10 m
86% - 90%	korytarz ma szerokość 1.5 m
91% - 100%	korytarz specjalny (patrz tabela IIIb)

TABELA IIIb (KORYTARZ SPECJALNY)

Rzuć 1k100:

1% - 20%	korytarz ma szerokość 12 m, a przez jego środek biegnie rząd kolumn
20% - 35%	korytarz ma szerokość 12 m, a przez jego środek biegnie podwójny rząd kolumn
36% - 50%	korytarz ma szerokość 15 m, a przez jego środek biegnie podwójny rząd kolumn
51% - 55%	korytarz ma szerokość 15 m i galeryjki (balkony) po obu stronach. MG musi umieścić gdzieś w korytarzu wiodące na nie schody
56% - 75%	korytarz przecina strumień o szerokości 3 m. Istnieje 75% szansa, że przez strumień przerzucony jest gdzieś most
76% - 85%	korytarz przecina rzeka o szerokości 6 m. Istnieje 50% szansa, że przez rzekę przerzucony jest most, 25% szansa, że zamiast mostu znajduje się tam łódź
86% - 90%	korytarz przecina rzeka o szerokości 12 m, patrz wyżej
91% - 95%	korytarz przecina rzeka o szerokości 20 m, patrz wyżej
96% - 100%	korytarz przecina rozpadlina o szerokości 6 m i głębokości 10 - 100 m. Na dole rozpadliny może być woda, lawa itp. Istnieje 50% szansa na most, 25% szansa na miejsce (o szerokości 1 - 4 m), w którym można rozpadlinę przeskoczyć

TABELA IV (ZAKRĘTY KORYTARZA)

Rzuć 1k100:

1% - 40%	korytarz skręca w lewo pod kątem 90 stopni
41% - 45%	korytarz skręca w lewo pod kątem 45 stopni do przodu
46% - 50%	korytarz skręca w lewo pod kątem 45 stopni do tyłu
51% - 90%	korytarz skręca w prawo pod kątem 90 stopni
91% - 95%	korytarz skręca w prawo pod kątem 45 stopni do przodu
96% - 100%	korytarz skręca w prawo pod kątem 45 stopni do tyłu

TABELA V (SALE I POKOJE)

Sale i pokoje należy umieszczać na mapie tak, aby pasowały do reszty labiryntu. Jeżeli jest to niemożliwe należy zmienić kształt lub wymiar wylosowanego pokoju czy sali na właściwy.

Rzuć 1k100:	sale - kształt i wymiary	pokoje - kształt i wymiary
1% - 10%	kwadratowa 6 m/6 m	kwadratowy 3 m/3 m
11% - 20%	kwadratowa 6 m/6 m	kwadratowy 6 m/6 m
21% - 30%	kwadratowa 10 m/10 m	kwadratowy 10 m/10 m
31% - 40%	kwadratowa 12 m/12 m	kwadratowa 12 m/12 m
41% - 50%	prostokątna 6 m/10 m	prostokątny 3 m/6 m

51% - 65%	prostokątna 6 m/10 m	prostokątny 6 m/10 m
66% - 75%	prostokątna 10 m/15 m	prostokątny 6 m/12 m
76% - 85%	prostokątna 12 m/20 m	prostokątny 10 m/12 m
86% - 100%	inny kształt i wymiar (patrz tabele Va i Vb)	

TABELA Va (INNE KSZTAŁTY)

Rzuć 1k100:

1% - 25%	okrągły
26% - 40%	trójkątny
41% - 55%	trapezoidalny
56% - 65%	nieregularny (najlepiej pasujący do podziemi, wymiar może być dowolny lub wylosowany z tabeli Vb)
66% - 75%	owalny
76% - 85%	sześciokątny
86% - 90%	ośmiokątny
91% - 100%	jaskinia (jak nieregularna, wykuta w skale lub naturalna)

TABELA Vb (INNE WYMIARY)

Rzuć 1k100:

W tej tabeli należy wylosować przybliżone wymiary komnaty o niestandardowym kształcie. Jeżeli komnata ta nie mieści się w kompleksie podziemi, musisz dostosować jej wymiary samodzielnie.

Rzuć 1k100:

1% - 15%	20 m kwadratowych
16% - 30%	30 m kwadratowych
31% - 40%	40 m kwadratowych
41% - 55%	50 m kwadratowych
56% - 60%	60 m kwadratowych
61% - 80%	80 m kwadratowych
81%- 100%	rzuć jeszcze raz i zsumuj wymiary

TABELA Vc (LICZBA WYJŚĆ)

Określasz liczbę pozostałych wyjść z komnaty.

Rzuć 1k100:

	wymiar sali/komnaty	liczba wyjść
1% - 15%	poniżej 20 m kwadratowych	1
1% - 15%	powyżej 20 m kwadratowych	2
16% - 30%	poniżej 20 m kwadratowych	2
16% - 30%	powyżej 20 m kwadratowych	3
31% - 45%	poniżej 20 m kwadratowych	3
31% - 45%	powyżej 20 m kwadratowych	4
46% - 60%	poniżej 40 m kwadratowych	0*
46% - 60%	powyżej 40 m kwadratowych	1
61% - 75%	poniżej 60 m kwadratowych	0*
61% - 75%	powyżej 60 m kwadratowych	1
76% - 90%	każda wielkość	1-4
91% - 100%	każda wielkość	1 - wyjście w przeciwnej ścianie

* istnieje 10% szansa dla każdej ściany w komnacie na tajne przejście

TABELA Vd (LOKALIZACJA WYJŚĆ)

Rzuć 1k100:

1% - 35%	przeciwna ściana
36% - 60%	lewa ściana
61% - 85%	prawa ściana
86% - 100%	ta sama ściana

TABELA Ve (KIERUNEK KORYTARZA)

Określasz, w jakim kierunku będzie biegł korytarz za drzwiami. Należy pamiętać, aby wylosowane przejście pasowało do całości podziemi – w razie konieczności trzeba je odpowiednio dopasować. Szerokość korytarza za drzwiami należy ustalić w tabeli IIIa.

Rzuć 1k100:

1% - 90%	korytarz biegnie prosto
91% - 95%	korytarz skręca w lewo pod kątem 90 stopni
96% - 100%	korytarz skręca w prawo pod kątem 90 stopni

TABELA Vf (ZAWARTOŚĆ KOMNATY)

Określasz, co się znajduje w pokoju lub sali.

Rzuć 1k100:

1% - 60%	komnata jest pusta
61% - 70%	komnatę zamieszkuje jakiś potwór
71% - 85%	komnatę zamieszkuje potwór, który strzeże skarbu
86% - 90%	specjalne* albo schody na wyższy lub niższy poziom
91% - 95%	pułapka lub inny element podziemi (patrz tabela VII)
96% - 100%	w komnacie znajduje się skarb

* jezioro, posąg, ołtarz itp. – decyzja MG

TABELA VI (SCHODY)

Rzuć 1k100:

1% - 40%	schody w dół, o 1 poziom niżej
41% - 50%	schody w dół, o 2 poziomy niżej
51% - 55%	schody w dół, o 3 poziomy niżej
56% - 70%	schody w górę, o 1 poziom wyżej
71% - 80%	schody w górę, o 2 poziomy wyżej
81% - 90%	otwór w podłodze, wiodący na niższy poziom
91% - 100%	otwór w suficie, wiodący na wyższy poziom

TABELA VII (PUŁAPKI I INNE ELEMENTY PODZIEMI)

Rzuć 1k100:

1% - 25%	sekretne drzwi w jednej ze ścian. Jeżeli gracze nie znajdą ich, możesz zdecydować dla uproszczenia, że ich tu nie ma
26% - 35%	zapadnia o głębokości 3 m *
36% - 40%	zapadnia o głębokości 3 m, wyposażona w kolce *
41% - 50%	pokój – winda, zjeżdża o jeden poziom niżej
51% - 60%	pokój – winda, zjeżdża o dwa poziomy niżej
61% - 65%	ściana lub zawał blokuje korytarz
66% - 70%	płonący olej wylewa się z otworu w suficie
71% - 75%	zapadnia o głębokości 3 m, jej ściany po pewnym czasie miażdżą ofiarę
76% - 85%	wystrzeliwujące ze ściany strzały (10%, że są zatrute)
86% - 90%	trujący gaz dostaje się do korytarza
91% - 95%	podłoga zapada się na niższy poziom
96% - 100%	wg pomysłu MG

* W ścianie na dole może znajdować się przejście na niższy poziom.

To tyle. Pamiętaj jeszcze, że im niższy poziom, tym powinien być trudniejszy dla graczy. Oznacza to silniejsze potwory i ich większą ilość. Budowniczym podziemi życzę powodzenia!

Tomek Pietrzak
opracowanie
na podstawie *Dungeon Master's Guide, AD&D (1st Edition)*

Współczynniki do Władcy Pierścieni do Najazdu na Barluin

Cecha	Kapitan orków	Orkowie	Wargi	Tegrum
Siła	2	2	2	0
Zwinność	1	1	1	1
Inteligencja	0	0	1	3
Poruszanie	0	0	8	0
Obrona	4	2	6	0
Zwarcie	8	5	4	3
Pociski	1	1	-	0
Ogólne	1	3	3	3
Przebiegłość	-1	1	2	2
Percepcja	1	1	2	3
Magia	-9	-7	-5	10
Wytrzymałość	83	71	75	50

Ekwipunek kapitana orków i orków został opisany powyżej.
Specjalne zdolności wargów – gryzienie (+1 do obrażeń); *Obrona* (podczas szarży) 4; *Obrona* (podczas ucieczki) 8

Współczynniki do Władcy Pierścieni do Skradzionego Rumaka

	Lahwere	Goonowie	Matriarchini	Wieśniacy	Asagath	Elfwin	Śnieżny Cień
Siła	2	2	0	0	2	2	-
Zwinność	1	1	0	1	1	1	-
Inteligencja	0	0	2	0	0	0	1
Poruszanie	0	0	0	0	0	0	12
Obrona	2	2	0	0	3	4	5
Zwarcie	7	4	1	1	11	10	3
Pociski	1	1	0	0	4	5	-
Ogólne	1	2	2	1	3	4	3
Przebiegłość	0	1	2	1	4	4	2
Percepcja	1	1	1	2	3	4	3
Magia	-2	-2	6	-2	-2	-2	-3
Wytrzymałość	88	40	43	30	123	125	250

Ekwipunek Lahwere – Miecz (+2 *Zwarcie*; +3 *Obrażenia*); Zbroja skórzana (+2 *Obr.*)
Ekwipunek Matriarchini – kostur;
Lista czarów: *Leczenie, Szczęście, Spokój, Zauroczenie zwierząt*
Ekwipunek Asagatha – Włócznia (+3 *Zwarcie*; +3 *Obrażenia); Bola; Zbroja skórzana (+3 Obrona)*
Ekwipunek Elfwina – Miecz (+2 *Zwarcie*; +3 *Obrażenia);* Kolczuga (+4 *Obr.*)

BIRTHRIGHT™

DZIEDZICTWO KRÓLÓW

W dawnych czasach, zanim ludzie przybyli na kontynent zwany Cerilią, ziemiami tymi władały elfy i krasnoludy. Obie rasy toczyły trwającą od wieków wojnę z goblinami, orogami, trollami i ograми. Tylko jedna ze stron mogła wyjść z tych zmagań zwycięsko. Potem nadeszli ludzie. Uchodźcy. Do ucieczki skłoniło ich Wielkie Zło, gnieżdżące się w zamieszkanych przez nich królestwach. Nowe ziemie dawały im szansę na przetrwanie, nadzieję na lepszą przyszłość.

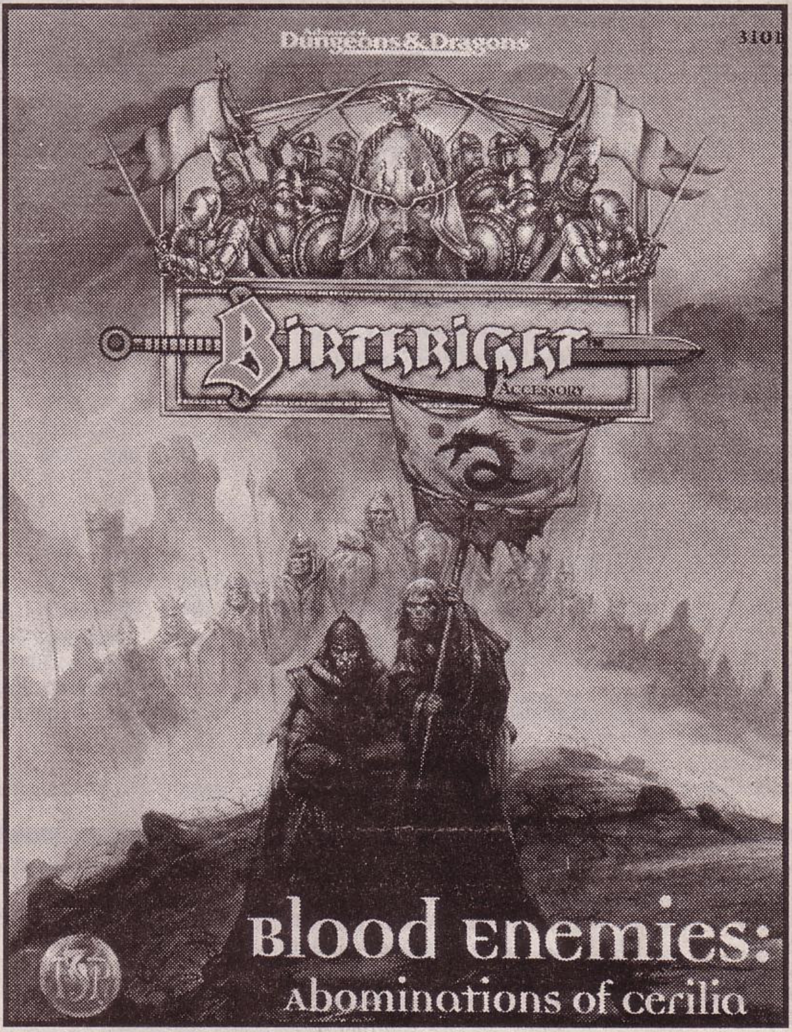
Na początku stosunki pomiędzy przybyszami, a elfami i krasnoludami układały się pomyślnie. Później jednak szybko rozwijający się ludzie rozpoczęli ekspansję. Wycinali lasy, zabierali elfom ich ziemie. To mogło zakończyć się tylko w jeden sposób. Wojną. A ta była długa i krwawa. W końcu ludzie zwyciężyli. Elfy zostały zepchnięte na najgorsze i najdziksze tereny. Wielu pomyślało wtedy, że to koniec zmagań. Głupcy. Byli w błędzie. Zza morza, tropem ludzi, przybył bóg ciemności Azrai. Kłamstwami i przekupstwem zjednał sobie żądne zemsty elfy, jedno z ludzkich plemion, orki oraz inne stwory ciemności. Rozpoczęła się kolejna wojna. Do ostatecznych zmagań doszło u podnóża góry Deismaar. Tam Azrai został unicestwiony, a wraz z nim inni bogowie. Energia, która wyzwoliła się po ich śmierci wniknęła w ziemię oraz ciała wszystkich uczestników bitwy. Ci, którzy przeżyli erupcję mocy zyskali zdolności niedostępne dla zwykłych śmiertelników – są one przekazywane z pokolenia na pokolenie.

Birthright, najnowszy produkt firmy TSR opowiada właśnie o nich, potomkach dawnych bohaterów.

W zamierzeniach autorów gry, **Birthright** miał być czymś zupełnie nowym. Przeznaczonym dla starszych, bardziej wymagających odbiorców. Mniej „rąbanki", więcej strategii, ekonomii i polityki. Pewnie nie wyobrażacie sobie „typowych" bohaterów na pierwszych poziomach, uwikłanych w dworskie intrygi lub prowadzących skomplikowane operacje finansowe. Ci występujący w **Birthright** nie są, a właściwie nie muszą być zwykłymi „pierwszopoziomowcami". Gracze wcielają się w postacie królów, książąt, baronów i stają na czele całych nacji w walce o dominację w świecie, przypominającym trochę naszą Europę w dobie Odrodzenia.

Zanim jednak do tego dojdzie, gracze muszą zdecydować się na typ postaci i kampanii, którą będą rozgrywali.

Zacznijmy od typu postaci. Tworząc wymarzonego bohatera, gracze mają do wyboru trzy opcje. Mogą zostać „commonerami", scionami bądź też regentami. Za chwilę rozwiniemy ten temat nieco szerzej. Abyśmy jednak mogli to zrobić, musimy powiedzieć sobie co nieco o „dziedzictwie krwi". Podczas bitwy pod górą Deismaar wszyscy bogowie ponieśli śmierć. Niebiańska energia wniknęła w ziemię i ciała śmiertelnych. Ci, którzy byli najbardziej ukochani przez zmarłych bogów, zyskali jej oczywiście więcej. Zwykli żołnierze zostali zaledwie naznaczeni jej obecnością – tylko niewielu odkryło w sobie później nadprzyrodzone zdolności. Moce te są przekazywane z ojca na syna, stąd też ich nosicieli nazywa się „dziedzicami krwi".



Wiedząc czym jest „dziedzictwo krwi", możemy przejść do wyjaśniania różnic pomiędzy dostępnymi dla graczy typami postaci. „Commonersi" to zwykli ludzie. W ich żyłach nie płynie krew bohaterów, którzy brali udział w bitwie pod górą Deismaar. Stanowią 99% populacji Cerilii – nie oznacza to jednak, że nie mogą stać się potężnymi poszukiwaczami przygód.

W żyłach scionów płynie krew dawnych bohaterów. W przeciwieństwie do regentów jednak nie władają własnymi księstwami, baroniami czy też gildiami. Są raczej wolnymi strzelcami, pochodzącymi z najlepszych rodzin.



Jeżeli gracze zdecydują się na sciona lub regenta (commonerów to nie dotyczy), ustala się siłę „krwi", płynącej w żyłach takiej postaci, a potem losuje nadnaturalne zdolności, którymi bohaterowie od tej pory będą dysponowali.

Zostało to oddane doskonale w systemie gry. Nadprzyrodzone zdolności są naprawdę ciekawe. Ich zadaniem jest nie tylko „podpakowanie" bohaterów, ale przede wszystkim zmuszenie ich do większego wysiłku. W wielu przypadkach użycie zdolności wymaga od nich nie lada talentu aktorskiego. Weźmy chociażby taki *„Divine Wrath"*, czyli gniew boży. Aby się „zdenerwować" gracz musi odegrać targającą nim wściekłość. Co więcej, powinien przekonać Mistrza Gry, że jest naprawdę wkurzony (niestety, nie ma lekko). Mówiąc o „dziedzictwie", należy wspomnieć, że „krew", a właściwie moc, jaką dysponują bohaterowie, może wzrastać. Trzeba jednak wydać na to Punkty Regencji (ta opcja dostępna jest wyłącznie dla regentów) lub zabić innego sciona. Tak powstały między innymi najbardziej przerażające istoty Cerilii – Awnsheghlien. W zamierzchłych czasach większość z nich była zwykłymi ludźmi. Po bitwie pod górą Deismaar, tak jak i inni scionowie, zyskali część boskiej mocy (w tym przypadku Azraia). Awnsheghlien bardzo szybko odkryli, że zabijając innych podobnych sobie, mogą zwiększyć swoją siłę. Dokonując coraz liczniejszych zabójstw, wznieśli się na wyżyny niedostępne dla zwykłych śmiertelników. Moc ma jednak swoją cenę. Większość z nich przekształciła się w przerażające bestie.

Tyle o krwi, przejdźmy teraz do typów kampanii.

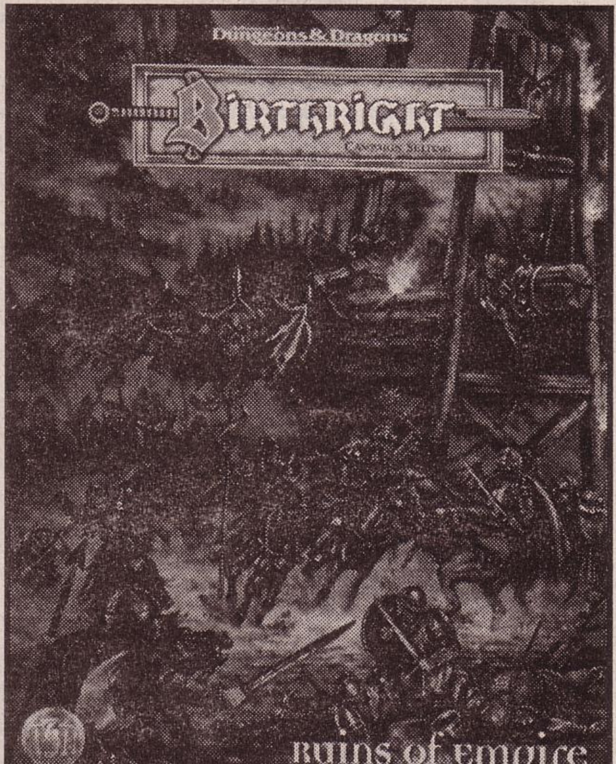
Wybór bohaterów, w których wcielą się gracze, będzie miał duży wpływ na przyszły obraz gry. W przypadku scionów i „commonerów" w niczym nie będzie się różnił od tego, co ma do zaoferowania **DragonLance** czy **Forgotten Realms**. Jeżeli jednak gracze wybiorą regentów, sytuacja ulegnie całkowitej zmianie. **Birthright** zostało stworzone z myślą właśnie o nich. Dopiero wtedy, gdy gracze wcielą się we władców, rozpoczyna się prawdziwa zabawa. Zanim jednak dojdzie do gry, regent powinien opisać swoją „domenę", która niekoniecznie musi być baronią czy księstwem. W przypadku złodzieja wystarczy gildia złodziejska (lub kupiecka), dla kapłana odpowiednie będą świątynie w jednej z prowincji. Każdą prowincję przedstawiono według ustalonego wzoru. Najważniejszy jest jej poziom. Od niego zależy jej bogactwo, gęstość zaludnienia, poziom cywilizacyjny. Tworząc domenę, trzeba również wziąć pod uwagę rodzaj terenu, na którym będzie usytuowana – ma to istotny wpływ na przyszłe kampanie wojenne i przygody. Po poziomie przychodzi kolej na opisanie „posiadłości". Dzielą się one na cztery kategorie: *gildie, prawo, źródła* i *świątynie*. *Gildie* są najczęściej kontrolowane przez złodziei, nie jest to jednak reguła. Wysokość *prawa* zależy od ilości oddziałów na danym terenie. Odpowiada za lojalność mieszkańców prowincji, urzędników, konstabli itp. Mądrzy władcy starają się utrzymywać je na jak najwyższym poziomie. Przecież nikt nie chce rebelii. *Źródła* reprezentują moc magiczną prowincji. Im wyższy poziom rozwoju cywilizacyjnego, tym moc jest mniejsza. Z tego typu „posiadłości" korzystają wyłącznie magowie. Moc czerpana z ziemi jest im niezbędna do rzucania „Realm Spells", nowego rodzaju czarów, dostępnego wyłącznie dla czarodziejów – regentów. *Świątynie* mogą być kontrolowane przez wszystkich władców. Jednak tylko kapłani otrzymują w zamian czary z kategorii „Realm Spells". Po ustaleniu poziomu prowincji oraz ilości posiadłości, trzeba jeszcze określić liczebność armii, liczbę umocnień (zamków, miast warownych), kto dowodzi poszczególnymi oddziałami, z kim prowadzimy handel itp. Potem pozostaje właściwie już tylko sama przyjemność. Czyli gra. Aby dać wszystkim jej uczestnikom równe szanse, czas gry podzielono na tury. Każda tura trwa 3 miesiące. W ciągu tego czasu można wykonać trzy akcje. Działań nie wykonuje się oczywiście ot, tak sobie. Każde z nich wymaga zazwyczaj (choć nie zawsze) wydania odpowiedniej ilości pieniędzy, Punktów Regencji, no i oczywiście odrobiny szczęścia (każda akcja ma swój stopień trudności). Na przykład: budowanie fortyfikacji kosztuje 1 Punkt Regencji. Stworzenie w ten sposób zamku wymaga dodatkowych 10 sztab złota (jest to naprawdę bardzo dużo forsy) za każdy poziom umocnień.

Do tego wszystkiego twórcy systemu dodali naprawdę doskonały system bitewny. Pozwala on przeprowadzać działania wojenne na wielką skalę i jednocześnie nie stracić poczucia, że ma się do czynienia z RPG, a nie grą strategiczną.

Zalety **Birthright** możnaby wymieniać bez końca. Niestety nie mamy na to wystarczającej ilości miejsca. Odsyłam was do samej gry. Naprawdę warto.

Andrzej Miszkurka

P.S. Jak dobrze być królem!



DAVID WOOLPY

NIEPOWTARZALNA MAGIA ŚRÓDZIEMIA

RZUT OKA NA NATURĘ MAGII W „ŚRÓDZIEMIU" I RYZYKO WIĄŻĄCE SIĘ Z JEJ WYKORZYSTYWANIEM.

Przekład: Wojciech Szypuła

Artykuł ukazał się w magazynie Grey Worlds vol1, issue III

„Kto wie, co zakręt bliski kryje,
Drzwi tajemnicy, dziwną ścieżkę..."
– J. R. R. Tolkien

Istnieje mnóstwo fabularnych gier fantasy – i równie wiele różnorodnych powodów, dla których ludzie przedkładają jedne z nich nad inne. Kiedy mówi się o „Śródziemiu" niewątpliwie atrakcyjna staje się idea „wejścia" w świat Tolkiena i uczestniczenia w tworzeniu fascynującej historii Endoru. Śródziemie jest nie tylko kompletnym światem o bogatej przeszłości i opisanej ze szczegółami scenerii – wyróżnia się pośród dzieł literatury fantasy własną, specyficzną atmosferą. I chyba nic nie zilustruje tej tezy lepiej, aniżeli niepowtarzalna natura magii istniejącej w tym miejscu. Zamieszczone poniżej ogólne wskazówki mogą dostarczyć użytecznych pomysłów dla tych Mistrzów Gry, którzy pragną w swych kampaniach odtworzyć nie tylko geografię, historię i naturę mieszkańców Śródziemia, ale także owo niezwykłe postrzeganie magii. Zasady te należałoby wykorzystywać zamiast reguł zamieszczonych na stronach 70-73 i 264 podręcznika „Śródziemia – gry fabularnej", nie zapominając wszakże, iż w zamierzeniu stanowią one zaledwie zarys, a nie kompletny zestaw przepisów gry. Sami MG powinni zdecydować, jakie zastosowanie znajdą w prowadzonych przez nich kampaniach.

Pomocny w zaprezentowaniu głównej tezy niniejszego artykułu – że magia Śródziemia jest niepowtarzalna pośród innych gier fabularnych – będzie fragment z książki, ilustrujący wiele z omówionych dalej koncepcji:

> *„Ale chociaż trzasek i drew dzięki radzie Boromira mieli z sobą pod dostatkiem, ani elf, ani nawet krasnolud nie mogli dokazać tej sztuki, żeby skrzesać płomień wśród szalejącej zawiei i rozniecić ogień z mokrych drew. Wreszcie sam Gandalf przyłożył ręki, acz bardzo niechętnie. Podniósłszy wiązkę chrustu trzymał ją chwilę w górze, a potem wetknął w nią koniec swojej różdżki wymawiając zaklęcie: 'Naur an edraith ammen'. W okamgnieniu trysnął zielony i błękitny płomień, a drzewo zajęło się i sypnęło skrami.*
> *– No, jeżeli ktoś nas wypatruje, to przedstawiłem mu się nieomylnie – rzekł. – Wywiesiłem ogłoszenie 'Gandalf jest tutaj' tym sygnałem, który każdy zna od Rivendell aż po ujście Anduiny".*
> *(WP I, str. 396)*

Jak wyraźnie widać w przytoczonym powyżej ustępie, magia to zjawisko rzadkie i tajemnicze, a jej wykorzystanie, choćby w celu tak błahym, jak rozpalenie ognia, nigdy nie jest sprawą trywialną. Jeśli ktoś tak potężny, jak jeden z Istarich, waha się, czy posłużyć się mocą, mniej wybitni magowie powinni tym bardziej odczuwać wątpliwości podobnej natury. Jednym z oczywistych powodów ograniczenia użycia magii, dobrze widocznym w cytowanym fragmencie „Władcy Pierścieni", jest możliwość wykrycia obecności osoby rzucającej czar przez drugiego maga. Istnieje jednak inna, bardziej subtelna, przyczyna – nadużywanie mocy jest sprzeczne ze wspaniałymi planami i zamysłami Iluvatara. Gandalf, zgodnie z tym, czego życzył sobie Eru, z rzadka tylko decydował się na wykorzystanie pełni swojej potęgi przeciwko wrogom, poprzestawał na inspirowaniu innych do powstania przeciw Złemu. Istari nie zostali wysłani do Śródziemia po to, by pokonać Saurona siłą, toteż ich moce były znacznie ograniczone. W Śródziemiu zawsze istniał problem związany z dokonaniem wyboru pomiędzy nadużyciem mocy i władzy a pozostawieniem spraw ich własnemu, naturalnemu biegowi. Nigdzie nie dostrzegamy go wyraźniej, aniżeli właśnie w przypadku zdolności magicznych. Mimo iż na posługujących się zaklęciami BG nie spoczywa odpowiedzialność, jaką obarczeni byli Istari, to i tak ryzykują, że zbyt częste posługiwanie się mocą dla własnych celów sprowadzi ich na ścieżkę zła. Władca Ciemności i Saruman są przykładami postaci, które poddały się swym egoistycznym zachciankom, co sprawiło, iż musiały polegać na potędze Sztuki, aby zdominować słabsze istoty i zmusić je do posłuszeństwa. Natomiast inni czarodzieje, tacy jak Gandalf, Galadriela i Elrond mądrze posługiwali się magią, odwołując się do danych im mocy w bardziej delikatny sposób, najczęściej mając na uwadze dobro innych. Zdarzało się, oczywiście, że Gandalf musiał wykorzystać pełnię swych umiejętności i potęgi, jak miało to miejsce w starciu z Balrogiem w Morii, ale tego rodzaju pokazy zarezerwowane były na chwile naprawdę wielkiej potrzeby i nieczęsto można było je podziwiać.

Co więcej, magia w Śródziemiu jest zarazem dynamiczna i prosta. Dynamiczna, gdyż odgrywający jakąś rolę czarownicy to w większości ktoś więcej, niż po prostu wykształceni ludzie, którzy posiedli umiejętności magiczne – to istoty ponadnaturalne, nieśmiertelne. Gandalf i Saruman nie są przecież siwobrodymi mędrcami, wyszkolonymi w czynieniu czarów – to Majarowie z nieśmiertelnego Amanu, których wysłał do Śródziemia Manwe, władca Valarów; podobnie rzecz ma się z Elrondem i Galadrielą, znakomitymi przywódcami Noldorów, którzy przez tysiąclecia gromadzili rozległą wiedzę i nabywali niezrównane umiejętności. Ale najlepszym przykładem jest tu chyba sam Sauron – nie jakiś tam zwyczajny zły mag, który wykorzystuje dane mu moce, by rządzić podwładnymi, tylko wcielenie zła samego, godny spadkobierca Morgotha. Tacy właśnie osobnicy, których możliwości

leżą daleko poza zasięgiem zwykłych śmiertelników, stanowią trzon społeczności, która włada magią w Śródziemiu.

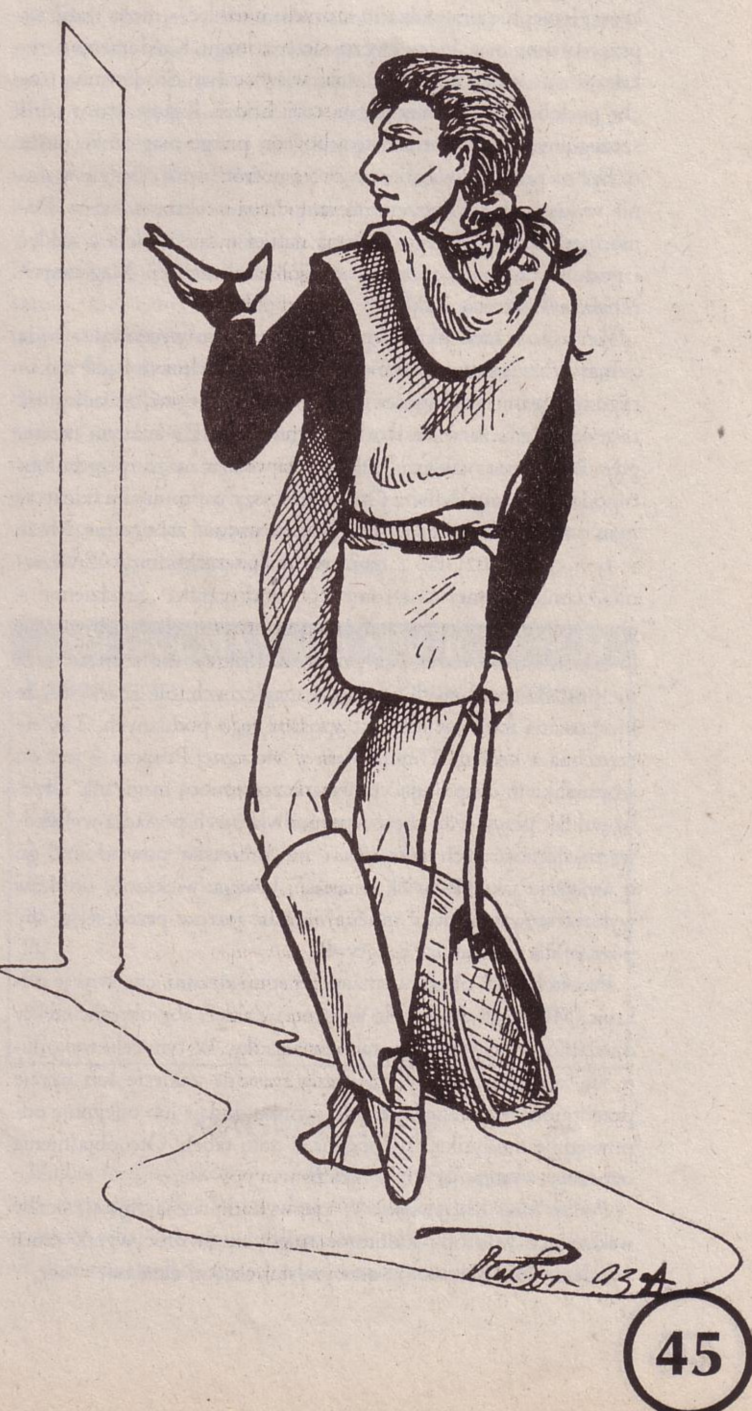
Nadal jednak, mimo obecności tych niezwykłych postaci, magia pozostaje w Endorze siłą prostą, choć potężną. Wiele czarów i uroków, które w innych grach fabularnych są dość pospolite, w „Śródziemiu" trafia się rzadziej, potrafią za to działać znacznie skuteczniej. Weźmy na przykład moc czynienia niewidzialnym, którą posiadał Jedyny Pierścień, i pomińmy chwilowo inne jego możliwości – niewidzialność uważano za rzecz niezwykłą. Bilbowi pozwoliła dokonać niezwykłych czynów, które w przeciwnym wypadku byłyby niemożliwe. Podobnie jest z umiejętnością latania – nawet Gandalf, więziony na szczycie Orthanku, potrzebował pomocy jednego z Wielkich Orłów, by wymknąć się z niewoli. Jeśli sam Gandalf nie dysponuje mocą unoszenia się w powietrzu, to musi to być zaiste niezwykła zdolność. Na koniec jeszcze jedna ilustracja tej tezy, tym razem dotycząca śledzenia odległych wydarzeń przy pomocy szklanej kuli (lub innego tego typu obiektu). Znów – w większości systemów rzecz dość pospolita, w Śródziemiu zaś rzadka i znacząca; palantiry należą do najcenniejszych skarbów Gondoru, a zdobycie jednego z nich przez Saurona ma ogromny wpływ na jego zdolność zbierania informacji i oddziaływania na inne istoty w całym Śródziemiu. Przytoczone przykłady w połączeniu z potęgą oddaną we władanie największym czarodziejom Endoru najlepiej świadczą o tym, jak silna, a zarazem prosta może być magia Śródziemia.

RZUCANIE CZARÓW W ŚRÓDZIEMIU

Aby pozostać w zgodzie z tą niepowtarzalną naturą tolkienowskiej magii, należy pamiętać, iż BG, którzy są „czystymi" czarownikami należą do postaci rzadkich i niezwykłych. Nie muszą oczywiście być od razu Majarami czy królami Noldorów; jak dowodzi przykład Rzecznika Saurona – Króla Nazguli, nawet przeciętni śmiertelnicy mogą w pewnym stopniu opanować sztukę magiczną. Jednak w większości przypadków będzie się to wiązało z niezwykłymi losami bohatera, które dały mu okazję poznania arkanów Sztuki niedostępnych zwykłym ludziom. Rzecznik Saurona, na przykład, to jeden z Czarnych Numenorejczyków, który wcześnie dostał się pod wpływy Władcy Ciemności, dzięki czemu poznał tajemnice ujawnione tylko nielicznym. Innym przykładem mogą być postaci wywodzące się ze społeczeństw w szczególny sposób związanych z jakimś aspektem istoty Śródziemia – weźmy Leśnych Ludzi z Mrocznej Puszczy. Od pokoleń żyją w bliskich związkach z lasem, nic więc dziwnego, że zdarzają się wśród nich osobnicy wykorzystujący zaklęcia związane z terenem, który zamieszkują, z takich list czarów, jak „Poruszanie się w naturze", „Wiedza o naturze" czy „Władza nad roślinami". Ogólna zasada, jaka przyświeca takiemu rozumowaniu sprowadza się do tego, że powinna istnieć jakaś przyczyna, umożliwiająca BG zapoznanie się z magią konkretnego rodzaju.

Za każdym razem, kiedy śmiertelnik rzuca się w wir kariery czarodziejskiej, oczekuje go wiele niebezpieczeństw i ogromne ryzyko – znów za ilustrację może posłużyć Rzecznik Saurona: mimo iż posiadł on moc znacznie przewyższającą to, czym zwykle dysponują śmiertelnicy, uległ zachciankom zdobycia jeszcze większej potęgi oraz wiedzy i stał się sługą Ciemności. Aby uniknąć podobnego losu BG, który posługuje się zaklęciami musi umieć powstrzymać się od nadużywania mocy, a jeśli już zechce tego dokonać, to raczej w celu wspomożenia innych – w przeciwnym razie ulegnie żądzy własnej potęgi.

MG powinien starać się oddać w grze tego rodzaju pokusę, cały czas dyskretnie dając graczom do zrozumienia, jakie możliwości daje ich bohaterom magia i jak zdobycie potężnych przedmiotów magicznych i większej wiedzy potrafiłoby wynieść ich ponad współtowarzyszy z drużyny. Jeśli u któregoś z BG zauważy powstrzymywaną chęć wykorzystania magii, wystarczy subtelnie napomknąć, o ileż łatwiejsze byłoby dokonanie pewnych rzeczy dzięki paru czarom. BG rzucający czary musi być w pełni świadom potencjału, którym dysponuje i władzy, którą może posiąść. To ostatnie łatwo będzie osiągnąć przypominając potęgę sławnych czarodziejów w rodzaju Gandalfa i Sarumana. Mistrz Gry może podpowiedzieć graczowi, że jego bohater nie różni się aż tak bardzo od Istarich, by nie mógł osiągnąć podobnego mistrzostwa i zdobyć podobnych wpływów. Wszystkie te sugestie mają na celu wytworzenie atmosfery, w której pokusa



wykorzystania potęgi magicznej nie bierze się wyłącznie z tego, jak dobrze grający wczują się w swoje role; gracze sami powinni mieć na to ochotę.

Mistrzowi Gry nie wolno zapominać o tym, że zbyt częste uciekanie się do pomocy magii samo w sobie nie jest niczym złym czy prowadzącym do zepsucia. Jednak wykorzystywanie swej mocy w celu wyraźnego zaznaczenia własnego wpływu na losy Śródziemia niesie ryzyko, zarówno wyobcowania z grona bardziej powściągliwych magów, jak i zwrócenia na siebie uwagi sił zła, które spróbują przeciągnąć BG na swoją stronę. Metody perswazji będą zbliżone do tych, które dwukrotnie stosował Saruman wobec Gandalfa, próbując go przekabacić. Tak naprawdę istota zła w przypadku zaklęć, podobnie jak to często bywa w Śródziemiu, leży w zwiększeniu prawdopodobieństwa, iż rzucający je bohater uczyni to z egoistycznych pobudek. Wystarczy wspomnieć historie Morgotha i Saurona, by dostrzec wyraźnie, iż to właśnie myślenie o sobie samym jest źródłem wszelkiego zła na Ardzie.

Istnieje również inna, bardziej praktyczna przyczyna, dla której lepiej nie przesadzać z rzucaniem zaklęć – może trafić się przecież inny mag, który wyczuje użycie magii. Każdorazowe wykorzystanie mocy wywołuje emanacje w całym Śródziemiu, trochę podobne do zmarszczek na tafli jeziora. Każdy, kto w jakiś szczególny sposób jest „dostrojony" do energii magicznej (może to być na przykład wyjątkowo potężny czarownik), będzie w stanie wykryć takie zaburzenie w magicznej strukturze świata. Pomocą w określeniu tego rodzaju skutków korzystania z zaklęć i podobnych mocy służą tabele: Tabela Emanacji Magicznych i Tabela Wykrycia Zaklęć.

Pierwsza z nich określa promień, w jakim wyczuwalne będą „zmarszczki", spowodowane konkretnym zaklęciem bądź wykorzystaniem innej zdolności. Łatwo z niej odczytać, że odległość ta rośnie wraz ze wzrostem poziomu czaru. Za każdym razem, gdy BG rzuca zaklęcie lub używa magicznego przedmiotu o podobnej mocy, Mistrz Gry określa, czy w promieniu odczytanym z tabeli znajdują się istoty zdolne wyczuć zaburzenie. Może w tym celu skorzystać z mapy północno-zachodniego Śródziemia, zamieszczonej na stronie 265 podręcznika „Śródziemie – gra fabularna", na której znajdzie oznaczone miejsca pobytu wielu takich istot. Nawet jeśli przywódca jakiejś społeczności sam nie posiada specjalnych zdolności magicznych, nie znaczy to, że nie posiada ich również nikt spośród jego poddanych. Tak się rzecz ma z królem Thranduilem z Mrocznej Puszczy – jest on wojownikiem dysponującym ograniczoną mocą magiczną. Trzeba jednak przyjąć, że część jego podwładnych posiadła wyjątkową znajomość tych sekretów i nie omieszka powiadomić go o wykryciu jakichkolwiek emanacji. Uwaga: większość skutków wykorzystywania mocy można określić jeszcze przed sesją, aby później nie spowalniać rozgrywki.

Po określeniu obszaru emanacji i sprawdzeniu, czy ktoś je odkryje, MG sięga do Tabeli Wykrycia Zaklęć, aby określić efekty działalności BG w konkretnym przypadku. W tym celu wykonuje się rzut procentowy, za każde rzucone zaklęcie lub użycie przedmiotu magicznego, zaś do wyniku dodaje lub odejmuje odpowiednie modyfikatory, podane u dołu tabeli. Oto objaśnienia oznaczeń występujących w tabeli:

Poziom Istoty Wykrywającej: W pierwszej linii znajdują się liczby wskazujące w której kolumnie należy sprawdzać wynik rzutu w zależności od poziomu osoby wykrywającej działanie mocy.

Modyfikatory Rzutu Wykrycia: Tu znalazły się modyfikatory wyniku rzutu. Szanse odczucia zaburzenia w polu energii magicznej wzrastają ze wzrostem zarówno poziomu czaru, jak i poziomu wykrywającego. Ponadto wyróżniono dwie kategorie Typu Terenu: zaludnienie i nasilenie aktywności magicznej. Im więcej ludzi zamieszkuje okolicę, tym większe ryzyko, gdyż tym uważniej jest ona obserwowana; z aktywnością magiczną rzecz ma się odwrotnie – jeśli w okolicy często używa się zaklęć, co ma miejsce np. w społecznościach elfów, szansa odkrycia spada z powodu swoistego „maskowania", zapewnianego przez wszechobecną magię. Za to na obszarach, gdzie magia jest rzadkością, w rodzaju dzikich pustkowi czy chociażby Shire'u, ryzyko rośnie, jako że każde rzucone zaklęcie staje się łatwo zauważalne.

Wynik Rzucenia Zaklęcia: Pierwsze zdanie opisu wyjaśnia, co udało się wykryć (czyli sam fakt rzucenia czaru, kierunek, z którego pochodziły emanacje, przybliżoną odległość do ich źródła etc.). Uwaga: niemożliwe jest rozpoznanie rzuconego czaru, uda się wykryć jedynie jego poziom.

Drugie zdanie, niosące mniej konkretne informacje od pierwszego, wskazuje przybliżoną reakcję istoty odkrywającej zaklęcie. Podano ją w podstawowej, nie narzucającej niczego formie i MG za każdym razem powinien dopasować ją do okoliczności. I tak, na przykład, rasa lub gatunek sług wysłanych na poszukiwania zależna będzie od sytuacji, zaś reakcja nigdy nie powinna przynieść wykrywającemu szkody. Jeśli wynik nijak nie przystaje do natury i zwyczajów istoty wykrywającej, należy go zmienić bądź zignorować.

Trzecie i ostatnie zdanie podaje modyfikator, który stosuje się podczas kolejnej próby rzucenia czaru w tej samej okolicy. Można go zignorować, jeśli od poprzedniej upłynęło sporo czasu (kilka dni).

PRZEDMIOTY MAGICZNE W ŚRÓDZIEMIU

Przedstawione powyżej pomysły mają również zastosowanie w przypadku przedmiotów magicznych znajdowanych w Śródziemiu. Podobnie jak bohaterowie rzucający czary, czarodziejskie przedmioty są w Endorze dość rzadkie i częstokroć niezwykle potężne. W większości wypadków grupa awanturników nie powinna posiadać wielu z nich bez jednoczesnego zwrócenia na siebie znacznej uwagi (co może okazać się bardzo niebezpieczne). Przyczyny tego stanu rzeczy są dwojakiej natury: po pierwsze użycie przedmiotów powielających efekty działania zaklęć ściągnie na maga zainteresowanie innych w taki sam sposób, jak rzucenie takiego zaklęcia; po drugie – magiczna broń czy zbroja zawsze sprawią, że ich posiadacz będzie się wyróżniał z tłumu. Trudno sobie w końcu wyobrazić, że odziany w mithrilową kolczugę i zbrojny w błyszczący, zaklęty miecz wojownik pozostanie niezauważony w Bree czy nawet Minas Tirith. Z pewnością zwrócą nań uwagę szpiedzy Władcy Ciemności lub agenci innych mrocznych sił.

Wszystko to nie znaczy wcale, że nie należy zezwolić grupie na zdobycie przedmiotów magicznych; po prostu należy ich używać ostrożnie i bez przesady, dokładnie tak, jak miało to miejsce z czarami. Sugerujemy MG, by pozwolił Bohaterom Graczy na samodzielne odkrycie tych potencjalnych zagrożeń.

Omawiane problemy najlepiej oddaje przykład Aragorna. Ten dowódca Strażników Północy jest zarazem jedną z najpotężniejszych postaci w Śródziemiu i posiada zarówno nie byle jakie przedmioty magiczne, jak i pewne zdolności czarodziejskie,

a jednak woli wyglądać na zwyczajnego wędrowca i z rzadka tylko sięga po pełnię mocy, którą dysponuje. I choć przeciętny awanturnik nie może mieć choćby cienia nadziei na zyskanie sobie podobnej pozycji, taki dyskretny styl życia może znacząco przedłużyć jego karierę, czyniąc zeń w dodatku bardziej wiarygodnego obywatela Śródziemia.

Mistrz Gry musi pamiętać, że posiadanie wyjątkowo potężnych źródeł magii, w rodzaju któregoś z Pierścieni Władzy czy też np. szczególnie słynnego zaczarowanego miecza, może zakłócić równowagę gry, już to dając BG nadmierną władzę i wpływy, już to czyniąc rozgrywkę mniej trudną, wreszcie – stwarzając sytuację, której złe siły Śródziemia w żaden sposób nie mogą zignorować. Ta ostatnia możliwość groziłaby BG, że staną się ofiarami pościgu mniej więcej tak, jak Frodo wraz z przyjaciółmi w drodze z Shire'u do Rivendell. Oczywiście, na poszukiwanie grupy BG nie wysłano by Nazguli, ale mogłyby to być inne, niewiele mniej potężne stwory. W związku z tym zalecamy, by Bohaterowie Graczy nie byli w posiadaniu wielu naprawdę silnych przedmiotów (jeśli w ogóle jakieś mają mieć). Nie zapominajmy, że gdy takie przedmioty zmieniały właścicieli w „Hobbicie" i „Władcy Pierścieni" – kiedy Bilbo znalazł Jedyny Pierścień, zaś Galadriela oddała Aragornowi Elessara – odbijało się to na historii Śródziemia. Mistrz Gry może oddać taki obiekt w ręce BG dopiero wówczas, gdy będzie gotów poradzić sobie z wszystkimi następstwami.

MAGIA A RASY ISTOT W ŚRÓDZIEMIU

Pospolici mieszkańcy Endoru postrzegają magię albo jako cudowny i nie wyjaśniony sekret, bardziej przynależny Nieśmiertelnym Krainom aniżeli Śródziemiu, albo, jak ma to miejsce w przypadku złych czarów, jako mroczną, posępną tajemnicę, której najlepiej unikać za wszelką cenę – jednak nigdy nie wydaje się ona być częścią zwykłej, szarej codzienności. Dlatego też w większości społeczeństw osobnicy posługujący się zaklęciami są w najlepszym przypadku traktowani cokolwiek podejrzliwie.

Te ogólne zasady odnoszą się do całego Endoru, ale użyteczna byłaby również znajomość zapatrywań na tę kwestię każdej rasy z osobna. Poniżej zamieszczono więc informacje, które mogą się okazać dla Mistrza Gry pomocne przy określaniu reakcji danej społeczności na magię i osób nią się posługujących, jak również przy szacowaniu prawdopodobieństwa znalezienia w niej osobników parających się Sztuką magiczną. Opisano pokrótce każdą z ras z wyjątkiem elfów, których związki z magią są dość szczególnej natury, w związku z czym wymagają bardziej szczegółowych wyjaśnień.

Ludzie: Ludzie, w większym stopniu aniżeli inne rasy Śródziemia, patrzą podejrzliwie na magię i osobników ją praktykujących. Bierze się to po części z faktu, iż magia jest dla nich bardziej obca niż dla innych (z wyjątkiem hobbitów), a po części stąd, że Morgoth w Pierwszej Erze, zaś Sauron w Drugiej pokazali im, że czarnoksięstwo jest sztuką Ciemności. Dlatego też, choć teoretycznie znaleźć tu można przedstawicieli wszystkich „magicznych" profesji, będą oni niezwykłą rzadkością. Od tej reguły są jednak wyjątki, ze względu na różnorodność ras ludzkich – w rodzaju Dunedainów i Czarnych Numenorejczyków. Oba te rody, jako spadkobiercy Numenoru, więcej niż inni wiedzą o magii i mniej się jej obawiają. Można by znaleźć i inne przykłady, ale najważniejsze jest to, że każda większa ludzka społeczność ma jakieś związki ze Sztuką, nawet tak niewielkie, jak towarzystwo mieszkających w sąsiedztwie elfów.

Hobbici: Ze wszystkich ras Endoru hobbici najbardziej unikają magii i czarowników. Powody tej niechęci są zbliżone do tych, które odstręczają od magii ludzi, ale hobbici odczuwają je silniej. Do ich cichego, spokojnego stylu życia nie bardzo pasują Czarodzieje i magowie, a poza tym wszyscy starają się nie wplątywać w jakiekolwiek przygody. Z tych przyczyn w Śródziemiu nie ma hobbitów posługujących się jakąkolwiek magią.

Krasnoludy: Podobnie, jak ma to miejsce w przypadku ludzi i hobbitów, dla krasnoludów magia jest czymś obcym. Jedynymi osobnikami tej rasy zajmującymi się wyłącznie magią będą Animiści. Jedyny wyjątek od tej reguły stanowią zagadnienia związane z wytwarzaniem magicznych przedmiotów. Krasnoludy, jako pochodzące z materii kamiennych posad Endoru, są silnie związane z magicznymi rudami i minerałami, spoczywającymi w ziemi. Stworzeni zostali przez Aulego, Kowala Valarów, który obdarzył ich niegasnącą żądzą tworzenia wielkich, pięknych dzieł. Stąd ich niezwykłe umiejętności kowalskie i metalurgiczne oraz wiedza o tym, jak wzmocnić naturalną magiczną moc użytych materiałów, wobec czego mithrilowa kolczuga krasnoludzkiej roboty jakością swą przewyższy podobny produkt rąk ludzkich. Efekt ten zawdzięczają zarówno wyższemu poziomowi umiejętności, jak i przyrodzonej znajomości natury materii, co pozwala najlepiej wydobyć jej własności. Zwrócić należy uwagę, iż zdolności te nie muszą oznaczać umiejętności rzucania czarów.

Orkowie i trolle: Członkowie tych ras, w tym Uruk-hai, Olog-hai, Perteregowie i półorki, nie mają specjalnych skłonności do nauki sztuki magicznej i zdobywania umiejętności wytwarzania przedmiotów magicznych. Przede wszystkim większość z nich nie jest dostatecznie bystra, by poradzić sobie z czarami. W przeciwieństwie do opisanych powyżej ras, orkowie i trolle przez większą część swych dziejów znajdowali się pod władzą potężnych czarowników, co oswoiło ich nieco z występowaniem magii, nawet pomimo tego, że większość z nich nie ma pojęcia, jak się nią posługiwać. Magowie są wśród nich niezwykłą rzadkością; nieco częściej można spotkać Animistę.

TABELA EMANACJI MAGICZNYCH

Poziom czaru	Promień emanacji
1-2	Brak emanacji
3-4	1 km
5-6	3 km
7-8	8 km
9-10	15 km
11-12	40 km
13-15	80 km
20	150 km
25	200 km
30	250 km
50	320 km

MAGIA ELFÓW

Najbardziej wyjątkowym aspektem magii Śródziemia jest moc, jaką dysponują elfy. Wprawdzie Trzecia Era przynosi wyraźny zmierzch elfiej kultury w Endorze, ale i tak inne ludy nie są w stanie dorównać połączeniu ich wrodzonych zdolności i ogromnych

umiejętności. Moc, którą inne rasy postrzegają jako magię, jest dla elfów, tak Eldarów, jak i Avarich, głównie naturalnym darem i wynika z zajmowanej przez Quendich pozycji Pierworodnych Dzieci Iluvatara.

Wszystkie rasy elfów łączy bliski związek z żywiołami i naturalnymi siłami Ardy, choć zarazem wykazują tajemniczą odporność na ich działanie. Jedną z takich sił, których wpływowi Quendi prawie nie podlegają, jest czas. W przeciwieństwie do innych mieszkańców Endoru są nieśmiertelni i rzadko widać po nich oznaki starzenia się; nawet zmęczenie życiem w Śródziemiu pojawia się w ich rysach dopiero po stuleciach. Inne siły, których oddziaływanie zdaje się elfów dotyczyć w niewielkim stopniu, to zimno i ciepło – skrajności są dla nich znacznie łatwiejsze do zniesienia niż dla innych ras. Podobnie nieznaczną przeszkodą jest dla nich ciemność – w księżycową noc widzą równie dobrze, jak ludzie w świetle dnia, za dnia natomiast ich zmysł wzroku wyraźnie przewyższa widzenie człowieka.

Najdziwniejszym chyba przejawem odporności na siły natury jest u Quendich pozorna lekkość. Tylko oni sami w pełni rozumieją tę zdolność – dla ludzi po prostu spacerują w powietrzu. Szczególnie wyraźnie widać to, gdy przemierzają leśne ścieżki, nie zostawiając żadnych śladów swego przejścia; podobne możliwości demonstruje Legolas, kiedy pod Karadhrasem biegnie po śniegu, nie zapadając się. Wszystkie te umiejętności są naturalną zdolnością elfów, tak jak na przykład mówienie dla ludzi. Za to pozostałe rasy zamieszkujące Śródziemie, nie znajdując wyjaśnienia tych fenomenów, uważają je za elementy magii elfów.

Inne przejawy elfiej Sztuki biorą się z bliskich powiązań Eldarów z Amanem i nie wszyscy Quendi nimi dysponują. Ich pochodzenie ma dwojaką naturę – jest efektem życia w cieniu Dwóch Drzew oraz w towarzystwie samych Valarów. Mówiono, że Noldorowie, którzy powrócili do Śródziemia, mieli w swych obliczach światło Dwóch Drzew, co wywarło na nich głęboki wpływ. Byli obdarzeni większą mądrością i wiedzą, aniżeli Moriquendi, gdyż podczas pobytu w Amanie wiele nauczyli się od Aulego i innych Valarów.

Swą magię Noldorowie wykorzystują głównie do wytworzenia niezwykłej jakości przedmiotów codziennego użytku, ale i obiektów o wielkiej mocy.

W mniejszym stopniu moc ta udzieliła się również Sindarom i choć elfy z Doriathu nigdy nie poznały światła Dwóch Drzew i nie żyły wśród Valarów, to jednak zamieszkiwały w sąsiedztwie Meliany (która była Majarem) i Thingola, w oczach których niczym u Noldorów płonęły ognie Valinoru. Obecności tych dwojga zawdzięczają Sindarowie mądrość i wewnętrzną światłość przypominającą Noldorów, choć może nie tak wyraźnie widoczną.

WYTWORY SZTUKI ELFÓW

Najbardziej znanym przejawem elfiej magii są tworzone przez nich magiczne obiekty, zarówno talizmany wielkiej mocy, jak i zwykłe przedmioty. Quendi nazywani są częstokroć Dziećmi Ziemi i, podobnie jak krasnoludy, pozostają ścisłym związku ze swą krainą. W przeciwieństwie do Naugrimów, bliskość ta obejmuje wszystkie aspekty i elementy Ardy, także rośliny i zwierzęta. Oprócz wielkich umiejętności i wiedzy to właśnie związkom z naturą zawdzięczają elfy swą zdolność wytwarzania niepowtarzalnych, nieosiągalnych dla ludzi i krasnoludów dzieł.

Przez lata pobytu w Endorze elfy stworzyły liczne, obdarzone mocą obiekty, wymagające niezwykłej wiedzy i mistrzostwa w rzemiośle – do najsłynniejszych należą Pierścienie Władzy, Zwierciadło Galadrieli i Elessar. Z ich potęgą i siłą oddziaływania nic nie mogło się równać, ale nawet dla Eldarów taka magia była rzadkością i wymagała połączenia niezrównanych umiejętności kowalskich z potężnymi zaklęciami.

Jednak dla innych mieszkańców Śródziemia bardziej zagadkowe są mniej sławne, niemal na co dzień spotykane, twory elfiej Sztuki, które na pierwszy rzut oka zdają się być tylko staranniej wykonanymi najzwyczajniejszymi przedmiotami. Istota ich magicznej natury ujawnia się dopiero przy próbach użycia. Dobrym przykładem tego rodzaju wyposażenia może być ekwipunek, jaki otrzymali w darze członkowie Drużyny opuszczając Lorien. Płaszcze elfów, lina, nawet podróżne pieczywo udowadniają, że Quendi potrafią wykonać najzwyklejsze przedmioty w niezwykły sposób. Owinięcie się w płaszcz zapewniało jego właścicielowi prawie całkowitą niewidzialność, lina mogła na życzenie wiązać się i rozwiązywać, zaś lembasy miały tę właściwość, iż w niewielkich ilościach wystarczały jako jedyne źródło pożywienia przez wiele dni. Inaczej niż w przypadku potężnych talizmanów, Elfy nie widzą w tych przedmiotach niczego magicznego, a ich wyrób nie wymaga nadzwyczajnych umiejętności i zdolności – „magia" płaszczy czy lembasów bierze się po prostu z faktu, iż są one dziełem Quendich, których wrodzona moc wpłynęła na proces ich tworzenia.

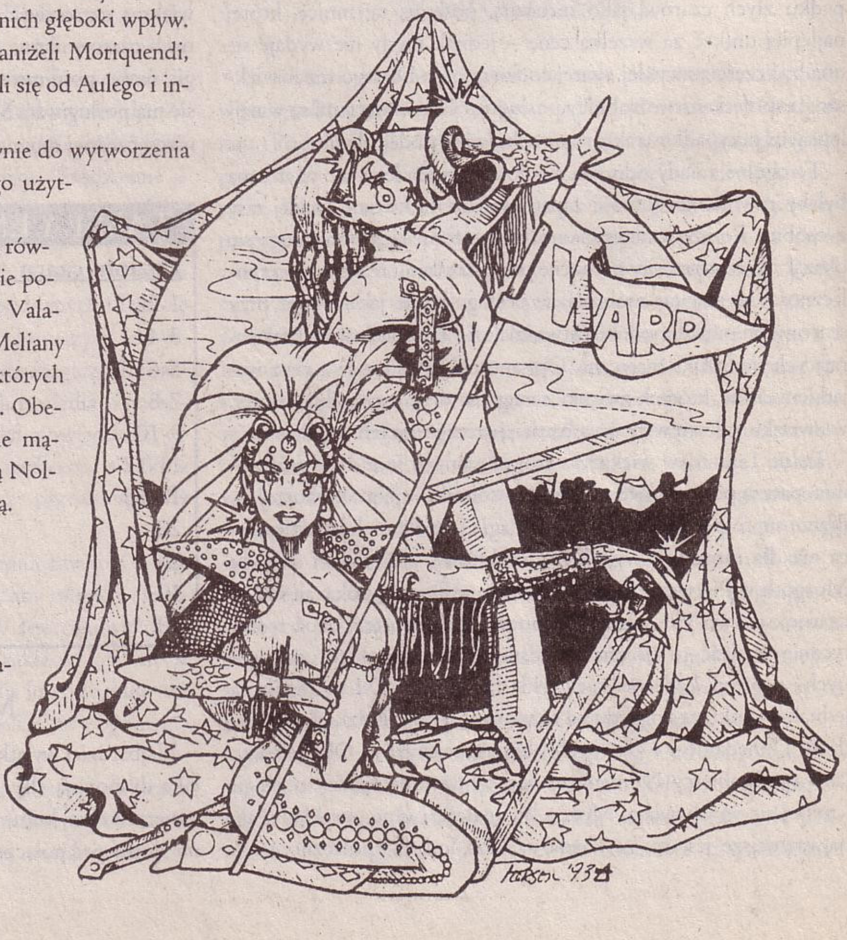


TABELA WYKRYCIA ZAKLĘĆ

POZIOM ISTOTY WYKRYWAJĄCEJ					EFEKT PRÓBY RZUCENIA CZARU
10-12	13-15	16-18	19-20	20+	
01-35	01-20	01-15	01-10	01-05	Zaklęcie nie zostaje zauważone.
36-50	21-30	16-25	11-15	06-10	Zaklęcie wykryte, ale zignorowane. +5 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
51-60	31-40	26-35	16-20	11-15	Zaklęcie wykryte, wykrywający jest zaniepokojony. +10 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
61-75	41-55	36-45	21-25	16-20	Zaklęcie wykryte, nie znana dokładna odległość i miejsce pobytu rzucającego. Zostają wysłani szpiedzy, by go zlokalizować i śledzić. +10 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
76-85	56-75	46-60	26-35	21-25	Udało się wykryć samo zaklęcie i przybliżony kierunek, z którego nadeszło zaburzenie. Szpiedzy zostają wysłani, by zlokalizować, śledzić i przeszkadzać rzucającemu. +15 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
86-90	76-85	61-75	36-45	26-30	Udało się wykryć samo zaklęcie i przybliżony kierunek, z którego nadeszło zaburzenie. Mniej znaczni słudzy wyruszają, by odnaleźć i pojmać rzucającego. +15 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
91-95	86-90	76-85	46-50	31-40	Udało się wykryć czar, kierunek i odległość. Mniej znaczni słudzy zostają wysłani, by pojmać rzucającego. +20 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
96-99	91-95	86-90	51-65	41-55	Udało się wykryć czar, kierunek i odległość. Słudzy na średnim poziomie zostają wysłani, by pojmać rzucającego. +20 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
100	96-99	91-95	66-75	56-70	Udało się wykryć czar oraz dokładnie ustalić miejsce pobytu rzucającego. Słudzy na średnim poziomie zostają wysłani, by go pojmać lub zgładzić. +25 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
–	100	96-99	76-85	71-80	Udało się wykryć czar oraz dokładnie ustalić miejsce pobytu rzucającego. Słudzy na wysokich poziomach zostają wysłani, by go pojmać lub zgładzić. +25 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
–	–	100	86-95	81-90	Udało się wykryć czar, dokładnie ustalić miejsce pobytu rzucającego oraz odkryć moc, jaką dysponuje. Słudzy na wysokich poziomach zostają wysłani, by go pojmać lub zgładzić. +30 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
–	–	–	96-99	91-95	Udało się wykryć czar, dokładnie ustalić miejsce pobytu rzucającego oraz odkryć moc, jaką dysponuje. Najpotężniejsi spośród sług wyruszają, by go zgładzić. +30 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.
100+	100+	100+	100	96-100	Udało się wykryć czar, dokładnie ustalić miejsce pobytu rzucającego oraz odkryć moc, jaką dysponuje. Władca wraz ze swymi sługami wyrusza, by go zgładzić. +35 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.*
–	–	–	100+	100+	Udało się wykryć czar, dokładnie ustalić miejsce pobytu rzucającego oraz odkryć moc, jaką dysponuje. Nic nie powstrzyma wykrywającego przed schwytaniem lub zabiciem bohatera rzucającego zaklęcie. +40 do wyniku w tej tabeli przy kolejnej próbie rzucenia czaru w tej okolicy.*

* – Wyjątkowo potężni przywódcy, w rodzaju Saurona czy króla Gondoru, nie wyruszą osobiście w pościg.

Poziom czaru	Poziom rzucającego	Typ terenu	Nastawienie wykrywającego
1-2 . . . bez rzutu	1-2 . . . brak	Gęsto zaludniony (miasta, twierdze i okolice) +20	Sprzymierzeniec -40
3-5 . . . -10	3-5 . . . -15	Średnie zaludnienie (miasteczka, wsie, małe zameczki) +10	Przyjazne 20
6-8 . . . 0	6-8 . . . -10	Słabo zaludniony (obszary dzikie) -10	Neutralne 0
9-10 . . . +10	9-10 . . . -5	Wysokie nasilenie magicznej aktywności -10	Nieprzyjazne +10
11-13 . . . +20	11-13 . . . 0	Średnie nasilenie magicznej aktywności 0	Wrogie +20
14-16 . . . +30	14-16 . . . +5	Małe nasilenie magicznej aktywności +10	Wróg znający rzucającego czar +30
17-19 . . . +40	17-19 . . . +15		
20 . . . +50	20 . . . +25		
20+ . . . +70	20+ . . . +30		

Stephen Fellows

NAJAZD NA BARLUIN

Przekład: Wojciech Szypuła

Scenariusz ukazał się w magazynie Adventurer's Club

Historia: Od przybycia ostatniej karawany zaopatrzeniowej z malutkiej wioski Barluin upłynęły już dwa miesiące. Pewnej nocy jeden z mieszkających tam Ludzi ze Wzgórz ostatkiem sił dotarł do miasteczka i padł bez zmysłów. Serdeczni mieszkańcy zaopiekowali się nim, próbowali opatrzyć rany, niestety jego życia nie potrafił ocalić nawet uzdrawiacz. Umierający mężczyzna mówił coś o złych orkach, wielkich skarbach i torturowanych niewolnikach. Radcy miejscy i kupcy wyznaczyli nagrodę za zdobycie informacji o losie osady, po czym niezwłocznie rozpoczęto poszukiwania grupy śmiałków.

Wymagania: Średniej wielkości grupa osobników potrafiących walczyć, skradać się i tropić groźnego nieprzyjaciela.

Nagrody: Lokalne władze do spółki z kupcami oferują 100 sztuk złota tym, którzy udadzą się do Barluin i wrócą z informacjami.

Sceneria: Mała wieś, żyjąca z handlu skórami. Jej głównym budynkiem jest dworek, niegdyś własność zamożnego właściciela ziemskiego. Strome skały wznoszą się z trzech stron wioski, czwartej flanki strzeże rzeka. Główne skupisko domów powstało wokół kamiennego mostu.

Sytuacja: Dowodzona przez złego maga banda orków napadła na niewielką wieś, Barluin. Wysiedleni z domostw mieszkańcy mają nadzieję odzyskać swą własność, jak również zdobyć zaginiony skarb, znajdujący się w jednej z jaskiń, służących magowi za kryjówkę.

WIOSKA BARLUIN

1 – Te drewniane budynki to domostwa dla mieszkańców.

2 – Drewniany domek, w środku dwóch orków. Ich zadaniem jest strzec mostu i dopilnować, by żaden z ludzi się nie wymknął. Istnieje 75% szans, że pełnią akurat służbę; ich uwagę zwróci każde, nawet drobne zamieszanie na moście i w jego pobliżu.

3 – Tu również znajduje się dwóch orków – strażników (zachowanie jak wyżej).

4 – Ten stary dom był własnością przywódcy wioski, teraz zaś zajmuje go kapitan orków. Znaleźć tu można skórzaną sakwę z 24 sztukami złota, odebranymi mieszkańcom oraz ukryty we wnęce w południowej ścianie pierścień, o którym ork nie wie, a który daje posiadaczowi dodatkowe +10 Premii do Obrony. Kapitan ma klucze do kajdan, którymi skuto więźniów, znajdujących się w pomieszczeniu nr 7.

5 – Zrujnowana część dworku. Zniszczone drzwi, prowadzące na północ, dadzą się delikatnie usunąć, pozwalając dostać się do środka. Wejście jest zasłonięte od wewnątrz gromadzonymi tam towarami i zapasami.

6 – Kuchnia, w której rezydują dwaj orkowi strażnicy. Dochodzące z głównej sali odgłosy walki zwabią ich tam natychmiast, natomiast mniej godne uwagi zamieszanie zwróci ich uwagę tylko w 50 % przypadków.

7 – Główna sala dworku. Każdej nocy lub w zimne dni płoną tu dwa ogniska. Dach wspiera się na ośmiu kolumnach; wszędzie wokoło leżą rozrzucone futra, żywność i beczki piwa. Pięciu dorosłych mężczyzn, 17 kobiet i trzydzieścioro dzieci znajduje na środku pomieszczenia; wszyscy są skuci łańcuchami. Na podwyższeniu przy zachodniej ścianie sprawuje straż dwóch kolejnych orków, którzy bez problemu zauważą kogoś wchodzącego głównym wejściem, ale mają tylko 20 % szans na dostrzeżenie człowieka, który dostanie się do środka przez zawalony fragment budowli. Więźniowie są zmęczeni i sponiewierani. Nie będą w stanie pomóc swoim wyzwolicielom, ale jeśli ich wypytać, powiedzą BG o złym magu, rządzącym orkami, który zmusza ludzi do pracy w jaskini nr 8. Wiedzą również, że szuka on wielkiego skarbu. Z rzeczy mających jakąś wartość znaleźć tu można trochę górniczych narzędzi, żywność i skóry warte 1500 sztuk złota.

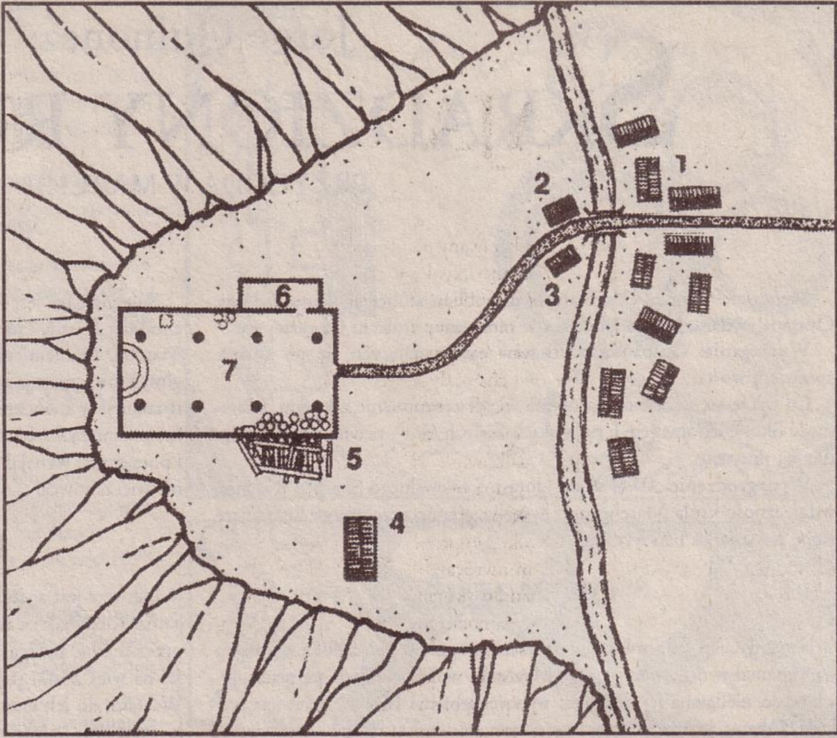
8 – Po około 30-35 metrach jaskinia rozszerza się, przechodząc w obszerną komorę, w której widać wyraźnie ślady prowadzonych prac górniczych (UWAGA: w tej jaskini BG będą potrzebowali jakiegoś źródła światła). Przez ogromny otwór w północnej ścianie wpływa tu strumień, przez który przerzucono niewielką, drewnianą kładkę. W północno-wschodnim krańcu komory odsłonięto drewniane drzwi – teraz pilnowane przez dwa wargi, które będą walczyć aż do śmierci. Po ich zabiciu dwóch bohaterów o łącznej Premii z Siły przekraczającej 120 może wyważyć drzwi; można również podjąć próbę otworzenia zamka; jest ona Absurdalnie trudna. W komnacie za nimi znajduje się skrzynia i kamienna trumna, ta druga otwarta – w środku leżą księga i pierścień. Księga pozwala na podwyższenie poziomu jednego atrybutu o 3 punkty, aby jednak tak się stało trzeba ją studiować przez miesiąc. Można korzystać z niej więcej niż jednokrotnie, ryzyko niepowodzenia jest kumulatywne i wynosi 10% za każdą kolejną próbę, podejmowaną przez tę samą osobę – pechowiec traci nie tylko wszystkie zdobyte uprzednio punkty, ale również jego podstawowy atrybut ulega obniżeniu o 3. Pierścień jest mnożnikiem czarów *3. W skrzyni leży 3000 sztuk złota i siedem cennych kamieni, z których sześć jest wartych po 1000 sz, siódmy zaś, idealnie przejrzysty, promieniuje delikatnym światłem w promieniu 3 metrów, a jego wartość wynosi 7000 sz.

JASKINIE MAGA

Po wyzwoleniu wioski i rozmowie z jej mieszkańcami, grupa nie powinna mieć trudności ze znalezieniem drogi do jaskiń, w których ukrywa się mag. Jeśli BG nie zdecydują się na wyprawę do podziemnego kompleksu, Tegrum (zły mag) wyśle zabójcę z zadaniem odnalezienia księgi i lśniącego klejnotu, zaś jeśli zabawią w mieścinie dłużej niż jeden



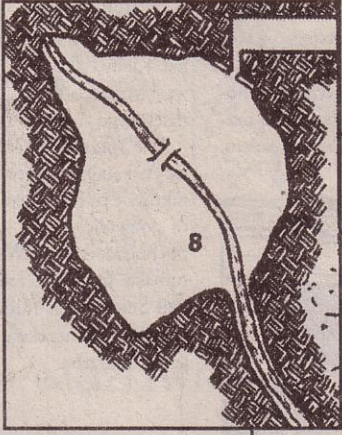
dzień, poprowadzi kolejnych 12 orków (oraz wszystkich, którym ewentualnie udało się wcześniej uciec) do ataku na Barluin. Bez względu na rozwój wydarzeń, mag ostatecznie ukryje się w leżących na północy pieczarach. Orkowie znajdujący się w jaskini nr 5 będą tam zawsze, nawet jeśli BG zabiją wszystkich napastników w wiosce. W razie gdyby postanowili udać się do jaskiń, orkowie zaczają się na nich po drodze.



1 – Niełatwo otworzyć zamek strzegący tej komnaty (manewr Trudny), a i same drzwi wiele potrafią wytrzymać. W środku znajduje się sporo różnorodnego pożywienia oraz sterta oręża, przynajmniej po jednym egzemplarzu z każdej ogólnej kategorii. Prócz tego trafiają się rozmaite drobiazgi, w tym 2-20 sztuk złota. Jedna z maczug jest szczególnie dobrze wykonana (+5), a cztery spośród 60 strzał – zaczarowane (+10).

2 – Wejście do tej pieczary zawalone jest gruzem i ich zauważenie wymaga udanego Rzutu Percepcji. Jest to najwyraźniej miejsce pracy i nie ma tu niczego wartościowego.

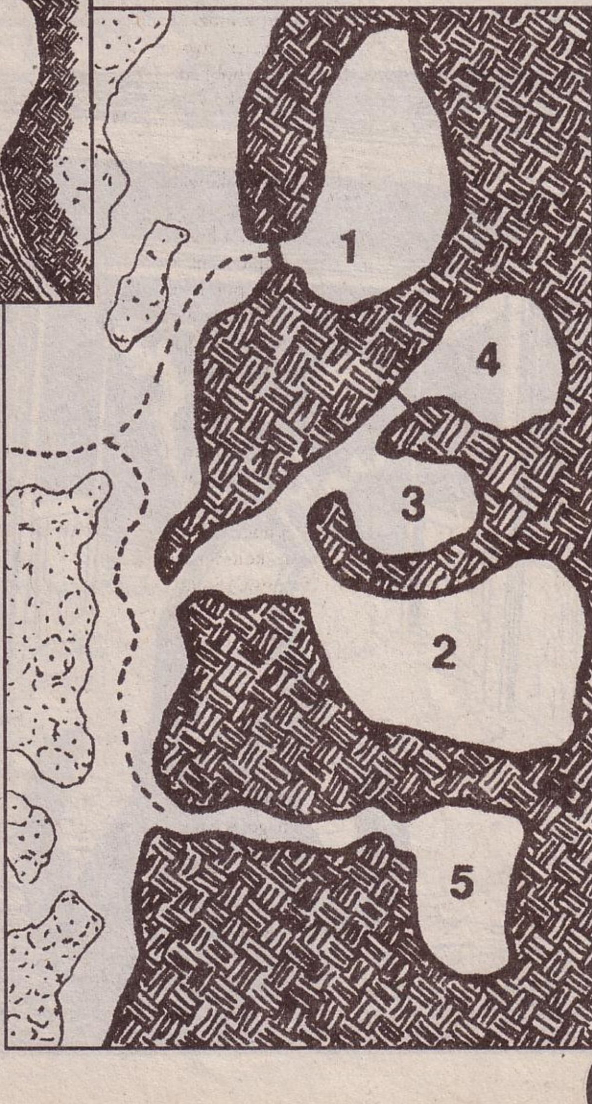
3 – Korytarz rozszerza się i wyprowadza do pomieszczenia, w którym przebywają następni dwaj wargowie, pilnujący drzwi w północno-wschodniej ścianie. Tocząca się tu potyczka nie ujdzie uwagi Tegruma w komnacie nr 4, a w 50 % przypadków także orków z jaskini nr 5 (zjawią się na miejscu po czterech rundach).



4 – Sypialnia i gabinet Tegruma. Jeśli został zaalarmowany walką w pomieszczeniu nr 3, zdąży przygotować odpowiednie zaklęcie i będzie oczekiwał napastników, wyposażony i przygotowany do użycia wszystkich znajdujących się tu magicznych przedmiotów:

RÓG – kto weń zadmie, sprawia, że wszyscy wrogowie w promieniu 30 metrów muszą wykonać Rzut Odporności przeciw czarowi z 5 poziomu – niepowodzenie oznacza, że zapadają w sen. Można go użyć tylko trzy razy dziennie.

PAS – niemagiczne pociski zadają jego posiadaczowi tylko połowę obrażeń, zaś trafienia krytyczne – Przebicia, są dzięki niemu o jeden stopień mniej poważne.



PIERŚCIEŃ – dodaje +3 dla postaci czerpiących moc z królestwa Esencji.

LIRA LATHOSA – instrument ten pozwala Bardom na dodanie +50 do wszystkich prób rzucenia czarów. Problem polega na tym, że każda pociągnięta struna (zostało ich już tylko 5) z 30% prawdopodobieństwem pęka, a pęknięcie kończy się tak, jak to opisano poniżej:

1 – daje użytkownikowi +25 do Premii do Obrony przez 1-10 minut
2 – podobnie do 1, ale zwiększa Premię do Ataku
3 – podobnie do 1, ale podwyższa wyniki Rzutów Odporności
4 – podobnie do 1, ale podwyższa wyniki rzutów manewrów
5 – podobnie do 1, ale daje premię do rzucania czarów.

Po zerwaniu wszystkich strun lira traci wszelkie magiczne właściwości.

5 – w tej jaskini znaleźć można 4 orków i nic cennego poza tym.

POTWORY

Rasa	Ilość	Poziom	Obrażenia	TZ	Tarcza	PO	PA wręcz	PR
Ork	wszyscy	3	50	SU	tak	30	+60 sz	0
Kapitan orków	1	5	75	SU	tak	30	+75 m	5
Wargowie	4	8	120	brak	nie	30	+70 ug	15
Tegrum	1	10	90	brak	nie	20	+15 st	10

Uwaga: TZ – Typ Zbroi, PO – Premia do Obrony, PA – Premia do Ataku, PR – Premia Ruchu, SU – Skóra utwardzana, m – miecz, sz – szabla, st – sztylet, ug – ugryzienie.

Współczynniki postaci do gry „Władca Pierścieni" podane są na stronie 41.

Jorge Quinonez

SKRADZIONY RUMAK

PRZYGODA W MARCHII

Przekład: Wojciech Szypuła

Scenariusz ukazał się w magazynie Adventurer's Club

Sceneria: Podnóże Gór Białych, w pobliżu stolicy Rohanu, Edoras. Opisane wydarzenia mają miejsce w pierwszym stuleciu Czwartej ery.

Wymagania: Grupa awanturników opowiadających się po stronie sprawiedliwości.

Co może się przydać: Naturalna więź i zrozumienie z końmi, znajomość okolic Edoras (czyli pobliskich Białych Gór), pewna suma pieniędzy na przynętę.

Wynagrodzenie: 1000 sztuk złota z Królewskiego Skarbca Rohanu, wdzięczność króla Marchii oraz wszelkie cenne przedmioty znajdujące się w posiadaniu bandyty.

OPOWIEŚĆ

Śnieżny Cień, potomkini Gryfa i Śnieżnogrzywego, jest bez wątpienia najwspanialszym koniem z rasy Mearasów w królewskich stajniach. Jeszcze do niedawna jej dumnym właścicielem był Elfwin, dziewiętnasty król Rohanu, jednak pewnej letniej nocy konia skradziono – nie wiadomo, kto tego dokonał, zostawił jednak wiadomość dla władcy.

Jej treść była następująca: król Rohanu nie ujrzy już więcej swego wierzchowca, chyba że dosiadanego przez Asagatha, króla jednego z największych szczepów Easterlingów, zawziętego wroga Marchii. Jego plemię zamieszkuje daleko na wschodzie, nad brzegami wewnętrznego morza Rhun. Zamiary złodzieja, poddanego Asagatha, były jasne: chciał rozdrażnić Elfwina, a zarazem osłabić go przed spotkaniem ze swym panem.



Śnieżny Cień jest przetrzymywana w Dunlandzie, na południe od Zachodniej Bruzdy (na zachód od Edoras, na terytorium innych wrogów Marchii, Dunlandczyków), gdzie oczekuje przybycia grupy Easterlingów, którzy mają ją zabrać na wschód, do swojego Króla. Elfwin, dobrze rozumiejący niebezpieczeństwo wkroczenia Rohirrimów na tereny zamieszkane przez Dunlandczyków, postanowił działać bardziej subtelnie i potajemnie wynajął grupkę śmiałków spoza kraju, zlecając im odzyskanie wierzchowca.

NIEPRZYJACIEL

Lahwere jest agentem i byłym niewolnikiem króla Easterlingów, Asagatha. Kiedy jako dziecko został, z niewiadomych przyczyn, porzucony przez matkę, przygarnęli go i wychowali Dunlandczycy. Podczas napaści na wieś został pojmany przez jeźdźców Easterlingów i tak trafił na Wschód, do ich krainy, gdzie oddano go na służbę do Asagatha. Minęło wiele lat i Lahwere, całkowicie już poddanemu woli króla, zwrócono wolność, pozwalając powrócić w rodzinne strony, w Białe Góry.

Znalazłszy się w tych okolicach od początku służył Easterlingom w ich walce z Rohirrimami, w których szeregi szybko zresztą przeniknął. Kiedy tylko uznał, że jego pozycja jako handlarza koni w Edoras jest wystarczająco pewna, podjął się pierwszej misji – wykradzenia Mearasa należącego do króla Marchii.

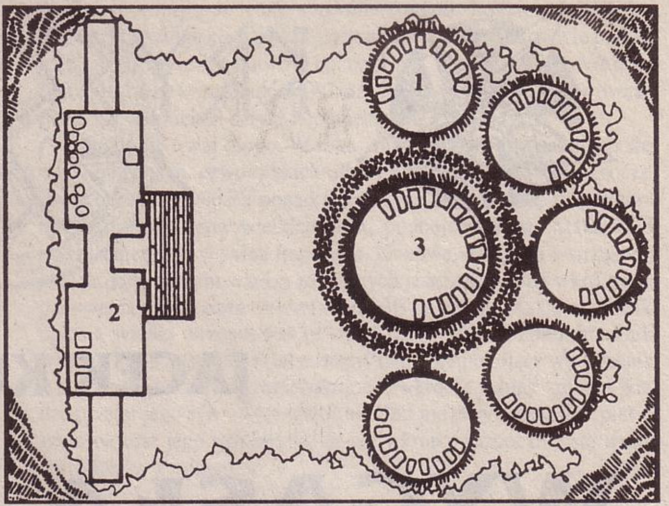
Nie sprawiło mu to wiele kłopotu – w środku ciemnej nocy zakradł się pod stajnie i wyprowadził konia, korzystając z chwili nieuwagi strażników. Trudniej było go dosiąść – Śnieżny Cień wyraźnie nie chciała na to pozwolić – ale i z tym Lahwere poradził sobie dzięki specjalnemu, pochodzącemu ze Wschodu zielu, którego działanie pomaga okiełznać rumaka. Jadąc wierzchem z łatwością wymknął się pościgowi i poprowadził Śnieżny Cień do swej kryjówki w górach, w pobliżu dunlandzkiej wioski. Tam oczekuje przybycia oddziału Easterlingów, który ma zabrać ją do Asagatha.

ZADANIE

Król Rohanu wysłał jednego ze swych ludzi na poszukiwania drużyny awanturników, którzy mieliby ochotę szybko się wzbogacić. Posłaniec natknął się na właściwe osoby, to znaczy na bohaterów twoich graczy, w jednej z gospód w Edoras. Po krótkiej rozmowie na temat rozpoczynającej się „przygody" prosi ich o przybycie na spotkanie z królem (!), który udzieli bardziej szczegółowych informacji. Grupa wyraża zgodę i następnego dnia dochodzi do spotkania, na którym Elfwin przedstawia swoje życzenia. Oferuje 500 sztuk złota za bezpieczny powrót Śnieżnego Cienia oraz dalsze 500 za głowę złodzieja. Aby wspomóc awanturników w osiągnięciu celu, gotów jest wyposażyć ich w konie (Małe), tygodniowe racje żywności (porcje podróżne) oraz wysłać z nimi przewodnika, który pomoże im odszukać zbiegłego złodzieja i rumaka.

Pierwsze spotkania poszukiwaczy przygód nastąpią najprawdopodobniej w dunlandzkiej wiosce, o ile Mistrz gry nie zaplanuje czegoś specjalnego. Podczas rozmów z przywódczynią wioski – Matriarchinią – należy wykazać znaczny szacunek i ostrożność, ale po zaoferowaniu stosownych podarków (w rodzaju np. porządnych, stalowych narzędzi) i zadaniu właściwego pytania/pytań o skradzionego lub „zaginionego" konia, można liczyć na uzyskanie pewnych informacji.

Znając w przybliżeniu miejsce pobytu złodzieja, członkowie drużyny mogą spróbować odzyskać wierzchowca króla Rohanu. Kryjówka Lahwere mieści się w jednej z wielu jaskiń na zboczach Ered Nimrais. Grupa będzie musiała poradzić sobie najpierw z jego najemnikami, a potem z nim samym (być może również z jego panem, Asagathem!), aby uwolnić Śnieżny Cień.



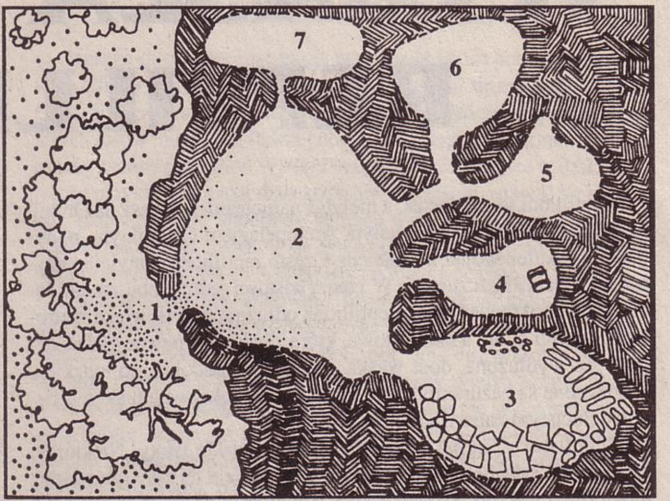
DUNLANDZKA WIOSKA

Wieś liczy około 50 mieszkańców – wojowników wraz z rodzinami.

1. **Chałupy wieśniaków.** Są wystarczająco duże, by pomieścić rodzinę składającą się z dwunastu osób. W środku znajdują się jedynie absolutnie niezbędne sprzęty – czyli łóżka.

2. **Składy.** W tych budynkach, po wschodniej stronie wsi, mieszczą się zapasy, których mała społeczność potrzebuje, by przetrwać zimę – żywność, futra, lekarstwa etc.

3. **Chata Matriarchini.** Matriarchini wraz z rodziną zamieszkuje największą budowlę. Jedyną rzeczą godną uwagi jest cenna kolekcja rzadkich ziół (MG powinien określić, jakie dokładnie zioła się w niej znajdują, jednak nie powinno ich być więcej niż jakiś tuzin).



KRYJÓWKA DUNLANDCZYKA: JASKINIE

Kompleks pieczar od wielu lat służy Lahwere za schronienie. Mimo że jego dokładne położenie znają tylko nieliczni, wieśniacy wiedzą o ich istnieniu i mogą wskazać ich przybliżoną lokalizację.

1. Wejście. Wejście nie jest zbyt pilnie strzeżone – istnieje 10 % szansa, że przebywają tu na straży dwaj półorkowie.

2. Główna sala. Tu z kolei rzadko jest pusto; z prawdopodobieństwem 90% można spotkać tu od 1 do 10 półorków, zaś szanse spotkania samego Lahwere wynoszą 50% (jeśli nie przebywa akurat u siebie w komnacie).

3. Spiżarnia. W tym pomieszczeniu znajduje się dość jedzenia, by wyżywić człowieka i tuzin półorków przez pół roku.

4. Komnata Lahwere. Tej sali zawsze pilnuje jeden ze sług Lahwere (czyli półorków), zaś w jej wnętrzu znajdują się zwyczajne meble. Warto jednak zwrócić uwagę na skrzynię, w której Lahwere trzyma 101 sz, 111ss, 221md, dwa sztylety +10 oraz Pierścień Ochronny (+10 do PO oraz wszystkich Rzutów Odporności).

5. Pieczara służby. Przebywają tu wszyscy półorkowie Lahwere (dwunastu), jeśli tylko nie są akurat na służbie.

6. Podobna do 5, z tą różnicą, że służy jako komnata gościnna w przypadku wizyty Easterlingów.

7. Komnata Śnieżnego Cienia. W tej jaskini znajduje się przykuty do ściany wspaniały rumak króla Elfwina. Łańcuch wykuto z nieznanego stopu i jest on praktycznie nie do zerwania; nawet troll nie poradziłby sobie z nim (Balrog miałby większe szanse!). Zamek kłódki jest magiczny (a próba jego otwarcia to Czyste Szaleństwo, -50); otworzyć go można tylko kluczem, który Lahwere nosi cały czas przy sobie.

MOŻLIWE ZMIANY

Aby ożywić grę, MG może zechcieć wykorzystać w scenariuszu Elfwina lub Asagatha; pierwszy z nich towarzyszyłby we własnej osobie naszym bohaterom w wyprawie po rumaka, na drugiego zaś mogliby się BG natknąć w kryjówce Lahwere, dokąd przybył, by osobiście nadzorować bezpieczny transport Śnieżnego Cienia do swojego królestwa.

TABELA BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH MISTRZA GRY

Imię	Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
Lahwere	8	88	SU	50	tak	+/+	104 m	85 łk	20
Uwagi: Dunlandzki Zwiadowca. Miecz +10, utwardzana skóra +5.									
Goonowie	4	40	KO	15	tak	+/+	55 sz	50 łk	15
Uwagi; Półorki – Wojownicy. Lahwere'owi służy dokładnie dwunastu.									
Matriarchini	9	43	brak	45	nie	–	59 ks	41 pr	10
Uwagi: Dunlandka – Animistka. Kostur +10, działa jak mnożnik Punktów Mocy (x2). 36 PM. Zna wszystkie listy czarów Animisty z wyjątkiem Tworzenia i Władzy Nad Zwierzętami.									
Wieśniacy	3	30	SK.	30	nie	–	30 p	30 pr	15
Uwagi: Dunlandzcy Wojownicy. W razie, gdyby Matriarchini miała jakieś kłopoty, w wiosce jest ich osiemnastu.									
Asagath	19	123	SU	65	nie	+/+	145 w	130 bo	20
Uwagi: Easterling – Wojownik. Włócznia +15, bolas +10, skóra utwardzana +15. Wiek – 41 lat.									
Elfwin	16	125	KO	35	tak	+/+	135 m	115 łkm	10
Uwagi: Wojownki Rohirrimów, dziewiętnasty Król Rohanu. Bronie i zbroja +10.									
Śnieżny Cień	13	220	brak	45	-	-	80 pi	–	–
Uwagi: Niezwykły koń z rasy Mearasów. Szybkość – Bardzo Szybki, wielkość – Duży, krytyczne – normalne.									

Uwaga: TZ – Typ Zbroi, PO – Premia do Obrony, PA – Premia do Ataku, PR – Premia Ruchu, SU – Skóra utwardzana, SK – Skóra, KO – Kolczuga, Nar/Nag – Naramienniki/Nagolenniki, m – miecz, łk – łuk krótki, sz – szabla, ks – kostur, pr – proca, p – pałka, w – włócznia, bo – bolas, łkm – łuk kompozytowy, pi – pięść/kopnięcie.

Współczynniki postaci do gry „Władca Pierścieni" podane są na stronie 41.

KRYSZTAŁY CZASU

JACEK KOMUDA

WYGASŁA GWIAZDA REPTILLIONÓW

Reptillioni to najstarsza, a niegdyś najpotężniejsza rasa na Orchii. Dawniej władająca prawie całym Archipelagiem Centralnym, podupadła na skutek wojen z Katanem. Często reptillionów mylnie nazywa się ludźmi-jaszczurami. W rzeczywistości jednak obu ras nie łączy żadne pokrewieństwo. Reptilliona odróżnia od człowieka metrowej długości ogon, a także głowa, która zachowała pewne gadzie cechy: jest wydłużona, dość wąska. Ręce, choć podobne do ludzkich, zakończone są pazurami. Skórę reptillionów pokrywają łuski o oliwkowozłocistym zabarwieniu.

Reptillioni słyną jako pogodne, przyjacielskie istoty. Niektórzy, szczególnie szlachetnie urodzeni przedstawiciele tej rasy lub władcy mogą traktować wszystkich z góry. Reptillioni znani są także, choć to może dziwić, z wrodzonej skłonności do muzyki. Ich niewiasty bardzo często grają na wielkich, kościanych harfach przyjemne dla ucha melodie. Reptillioni na Orchii są znani przede wszystkim jako rycerze, gwardziści czy wojownicy, aczkolwiek spotyka się wśród nich również kupców. Członkowie tej rasy, niegdyś bardzo wojowniczy, posługują się przede wszystkim młotami. Arystokratyczna elita używa częstokroć przedziwnej, charakterystycznej tylko dla niej broni – toporomieczy.

Co do zbroi, to reptillioni nie są w stanie korzystać z większości ciężkich pancerzy, czasami zresztą nie są one im potrzebne. Własna łuska chroni ich lepiej niż niejedna zbroja czy tarcza. Przedstawiciele tej rasy mogą walczyć za pomocą własnych pazurów, co czynią dość rzadko – posługiwanie się tak plebejską bronią jest bowiem w złym guście.

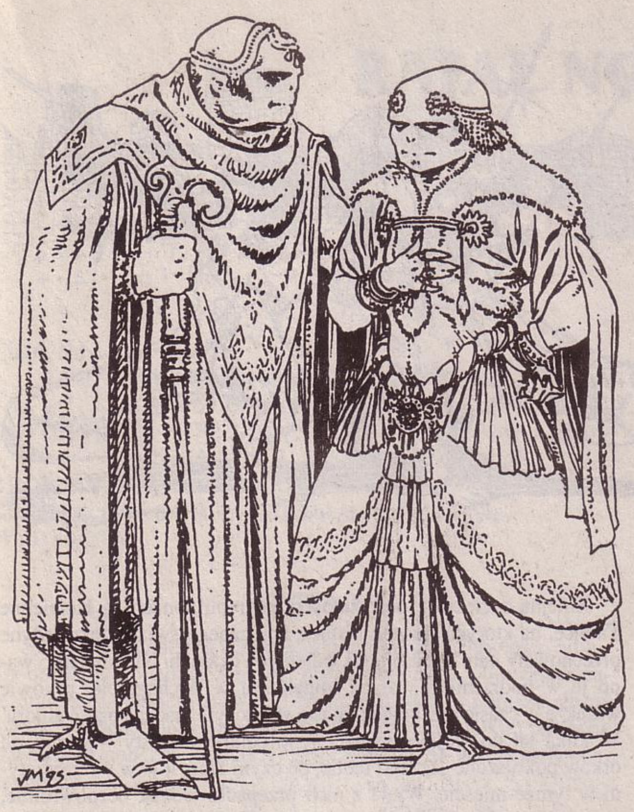
WYSTĘPOWANIE

W obecnych czasach reptillioni żyją na obszarze prawie całego Archipelagu Centralnego. Ich największe skupiska można znaleźć na wyspach Walgaru, stanowiących przed laty środek ogromnego, antycznego imperium. Wielu przedstawicieli opisywanej rasy zamieszkuje na wyspie Wielki Wal, górzystej, nieprzystępnej, aczkolwiek posiadającej wiele naturalnych jaskiń, tak uwielbianych przez rozumne jaszczury. W centrum tego lądu leży największe miasto, a zarazem stolica Królestwa Reptillionów – Archagasta, wykuta w skałach i rozciągnięta dokoła ogromnej góry – Waloru – centrum ich religijnego i umysłowego życia. Poza tym, niedobitki dawnych władców Archipelagu Centralnego przetrwały jeszcze na wyspach Długich – Reptexie i kilku otaczających go wysepkach. Wielu reptillionów zamieszkuje także na Orcusie Wielkim – zajmują tutaj ogromne, ufortyfikowane miasto Gastę. Ich społeczności są także dość liczne w samej stolicy imperium Katanów – Ostrogarze. Wielu spośród przedstawicieli opisywanej rasy zamieszkuje również w portowych miastach ludzkiego królestwa Osmund, a nawet na Orcusie Tabadan.

Reptillioni do dzisiejszego dnia kochają kamień i prostotę. Jak głoszą antyczne tablice, narodzili się z zastygłej lawy i kamienia. Legendy mówią, że w dawnych czasach, gdy wszystkie rasy zamieszkujące Orchię zbudziły się ze snu, aby podbijać świat, wzrok reptillionów zaraz po przebudzeniu padł na stos kamieni. Jak pokazały stulecia, reptillioni pokochali ten budulec i przekształcili go później w symbol swej potęgi i mocy. Do dzisiaj mieszkają albo w naturalnych jaskiniach, albo też w wielkich, potężnie ufortyfikowanych miastach. W całości zbudowano je z kamienia, nie zaś z cegły czy drewna. Wielkie głazy, z których wykonano budowle, spojone są odpowiednio obrobionymi kośćmi lub metalowymi klamrami. Dość często miasta reptillionów wykuwano wprost w skałach, otaczając je ogromnej wysokości murami. Zwykle centrum miasta to wybudowana na wyniosłej skale cytadela – warowny zamek, w którym przebywał niegdyś reptilliański namiestnik, teraz zaś rezyduje przedstawiciel Katana. Podczas pradawnej wojny z orkami, rozumne jaszczury poniosły tak wielkie straty, że dziś wiele z dzielnic miejskich świeci pustkami, a w starych, nawiedzanych jaskiniach pod Gastą rozpleniły się martwiaki i inne zapomniane siły. Niektóre z miast reptillionów do dzisiejszego dnia leżą w gruzach, a puszcza zarosła resztki ruin na Walgarze. Miasta, oprócz Gasty, nie posiadają murów, które zburzone zostały na rozkaz Kartana. Władca ów zabezpieczył się w ten sposób przed ewentualnymi buntami, o ile bowiem zniszczenie armii reptillionów, nie przedstawiało dla wodza orków zbyt dużej trudności, o tyle zdobywanie wszystkich umocnionych punktów oporu na Archipelagu Centralnym trwało ponoć przez kilkanaście lat. Kosztowało ono orków straszliwą daninę krwi, a i tak do końca Wielkiej Wojny Kartana nie udało się zdobyć wszystkich twierdz i cytadel.

Miasta reptillionów budowane były według jednego schematu. Jak już wspominałem, w samym ich centrum znajdowała się zawsze cytadela – rezydencja namiestnika i jednocześnie ostatni punkt oporu obrońców. Podgrodzie podzielone było zwykle na cztery, odgrodzone od siebie potężnymi murami dzielnice. Społeczeństwo reptillionów dzieliło się na pięć klas: arystokrację, wojowników (rycerzy), kupców, rzemieślników i plebs, czyli mieszkańców nie posiadających stałego zajęcia. Każda z nich zamieszkiwała jedną część miasta i wystawiała odpowiednio liczne oddziały do jego obrony. Obecnie podziały te znacznie się zatarły, zwłaszcza że w wojnach z Kartanem zginęła prawie cała reptilliońska elita władzy. Mimo tego, w Gaście do dzisiejszego dnia istnieją cztery wielkie dzielnice. W jednej spotyka się same kramy i kupieckie gildie, w drugiej z kolei siedziby rzemieślników, ta zaś, w której mieszkali niegdyś wojownicy reptillionów, podobnie jak i znaczna część cytadeli, jest zrujnowana.

Poza metropoliami, reptillioni zamieszkują nieliczne, ufortyfikowane wioski, które są podporządkowane administracyjnie władzom miast.



Jarosław Musiał

HISTORIA RASY

Od samego początku istnienia, reptillioni mieli wpisaną w swoją przyszłość potęgę i chwałę. Przed wiekami, gdy Orchia dopiero się uformowała, rasom rozumnych zagrażał potężny książę demonów, którego imię do dzisiaj pozostaje nieznane. Wiadomo wszakże, że sługom kazał zwać się Balamor lub Balamon, a w dniach potęgi skupił wokół siebie wiele złych sił i piekielnych mocy. Na samym początku zamierzał podporządkować sobie wszystkie rasy, z reptillionami włącznie, ale gdy spotkał się ze sprzeciwem, postanowił zniszczyć całe życie na pradawnej Orchii. I wówczas, jak mówią słowa dawnej legendy, z reptillionów wyszedł Lahagan Biały – król Reptilliongardu – pradawnego miasta tej rasy, na fundamentach którego znajduje się dziś zdobyty przez Kartana Ostrogar. Ów władca zjednoczył wokół siebie wszystkie, poza orkami, rasy rozumnych istot Orchii, po czym wydał wojnę Balamorowi. Gdy sprzymierzeni bliscy byli klęski, Lahagan Biały został obdarzony boską mocą przemian przez samego Asteriusza Wielkiego. Korzystając z nich, pokonał nieubłaganego wroga reptillionów, elfów, ludzi i krasnoludów, w walce jednak zginął. Ciało jego odnaleziono na szczycie góry Walor, gdzie znajduje się Archagasta – obecna stolica resztek jaszczurzego imperium. Duch Lahagana jednak nie umarł, uniósł się ku boskiej sferze egzystencji – dostąpił zaszczytów, jakie nie były do tej pory udziałem żadnego ze śmiertelnych. Stał się bóstwem i obecnie znany jest jako Reptillion Wielki, pan wszystkich rozumnych jaszczurów, czczony przez swój lud jako najważniejszy bóg.

Od dnia śmierci Lahagana, reptillioni kroczyć poczęli drogą chwały. Pod przewodnictwem królów – Hasuga Wspaniałego i Isadumoranina, rozpoczęli wznoszenie podstaw swego imperium. Już wkrótce, w roku 451 Fastadur Wojowniczy utworzył wielką, stałą armię, w skład której wchodziła przede wszystkim konnica – osławiona Kamienna Jazda, dosiadająca wielkich jaszczurów. Formacja owa już wkrótce stała się postrachem orków i goblinów, a także, niestety, również dawnych sprzymierzeńców reptillionów. Państwo królów Archagasty, którą to nazwą określano dzisiejszy Ostrogar, rozrosło się, spotężniało i – zamiast przewodzić innym rasom – poczęło coraz częściej narzucać im własną wolę. Dotyczyło to przede wszystkim ludzkiego królestwa Osmundu i krasnoludów z Tagar-dur. Prawdziwe oblicze pokazali jednak reptillioni dopiero w roku 2870 kalendarza reptillionów. Wówczas to wystąpili przeciwko królowi ludzi Fredegarowi Bollenstowi, władcy Osmundu. Doszło w ten sposób do pierwszej wojny pomiędzy sprzymierzonymi. Ludzie ponieśli pod Haslum straszliwą klęskę z rąk jaszczurów, którzy całkowicie podporządkowali sobie królestwo i nałożyli nań wielką daninę. Wkrótce ujarzmili także krasnoludów. Władza imperatora Archagasty rozciągnęła się nad niemal całym Archipelagiem Centralnym.

Spokój nie trwał długo. W roku 2900 reptillioni zaatakowali siedziby potężnych, czwororękich olbrzymów – malauków. Rozpoczęła się okrutna, trwająca ponad osiemdziesiąt lat wojna, zakończona ostatecznie, za cenę wielkich strat, podbojem Wysp Malauckich i włączeniem ich w skład Imperium. Krwawe zmagania wstrząsnęły jednak podwalinami władzy rozumnych jaszczurów. Już wkrótce, za panowania imperatora Aksona-du, elfi astrolog, Askalan Wielki ogłosił wielką przepowiednię dotyczącą losów imperium. Otóż w ciągu kilku następnych lat nastąpić miały niepokojące wydarzenia. Akson był tym bardzo zaniepokojony, wkrótce jednak zmarł i władzę przejął jego syn – Musaga-duru. Nikt nie przypuszczał w pierwszym okresie jego panowania, że już wkrótce rozpocznie się wojna reptillionów z orkami.

WIELKA WOJNA Z KARTANEM

Musaga-duru rozpoczął swoje panowanie będąc pod silnym wpływem elfiego proroctwa. Zaniedbując rządy, starał się odnaleźć w gwiazdach i trzewiach ofiarnych zwierząt przepowiednię dotyczącą przyszłych losów imperium. Pewnej nocy, jak podają stare kroniki, objawił mu się we śnie Reptillion Wielki i przestrzegł, że wkrótce w dzikim narodzie przyjdzie na świat dziecko, które wstrząśnie, zdawać by się mogło, niepokonanym imperium. Dlatego też imperator, podejrzewając o jaką rasę chodzi, dopuścił się krwawej zbrodni i wymordował podstępnie zaproszonych do Archagasty orczych wodzów.

Okrucieństwo nie uratowało panowania reptillionów. W roku 3413 przyszedł na świat Kartan – dziecko z rasy Orków Wyniosłych, obdarzone wieloma nadnaturalnymi cechami. Już wkrótce podniósł on bunt przeciwko reptillionom i zebrawszy wielką armię, uczynił z rozproszonych dotąd szczepów zwarte, świetnie wyćwiczone wojsko. Potem opanował cały Orcus Wschodni, zadawszy jaszczurom dotkliwą porażkę pod miastem Gran. Konflikt ten przerodził się szybko w straszną, okrutną wojnę, w krucjatę wielu ras przeciwko Archagaście. Co gorsza, wkrótce wśród antarów wybucha groźna w skutkach zaraza – tysiące jaszczurów padło i reptillioni pozbawieni zostali swej wspaniałej jazdy. Potem po stronie Katana stanęli ludzie, którzy dopomogli mu walnie, gdy w bitwie pod Alkahar (3433 rok) przeszli niespodziewanie na jego stronę, zdradzając rozumne jaszczury. W roku 3436 Kartan zdobył Archagastę, po czym zgotował straszną rzeź jej mieszkańcom. Podobnie jak stolicę, półdzikie hordy orków i ich sprzymierzeńców, zmieniły w zgliszcza wiele miast i wsi Archipelagu Centralnego. W trakcie szturmu na cytadelę Archagasty zginął ostatni imperator państwa reptillionów – Musaga-duru. Samo miasto popadło w ruinę, a armie orków wyruszyły na inne wyspy, roznosząc ogień i mord, wojnę i zniszczenie. W przeciągu niespełna pięćdziesięciu lat orkowie zdobyli wiele z reptilliońskich twierdz – co doprowadziło do upadku wielkiego imperium.

NA ŁASCE ORKÓW

Straty reptillionów w czasie wielkiej wojny były ogromne. Jak podają dawne kroniki, z całej rasy ocalało zaledwie około 10 % populacji! Miasta i wsie zostały zrujnowane, wiele z lądów Archipelagu Centralnego, jak np. Wyspy Malauckie, było bezpowrotnie straconych, a z najciemniejszych zakamarków świata wyszło na świat zło, które ukrywało się tam od czasów klęski Balamora. Kartan nie unicestwił reptillionów całkowicie. Ocalałym, zdającym się na jego litość niedobitkom, pozwolił żyć na gruzach swych domostw, żyć z łaski wielkiego Katana orków, władcy Archipelagu Centralnego. Oczywiście narzucił im swoje zwierzchnictwo. Każdy kolejny król Archagasty musiał uzyskać przed wstąpieniem na tron akceptację Katana. Mury miast reptillionów, z wyjątkiem Gasty, zostały zburzone, a cytadele obsadziły garnizony orków. Reptillionom zakazano posiadania floty, rozwiązano resztki ich Kamiennej Jazdy. Jaszczury zgodziły się na wszystko. Dziś, w roku 9445 kalendarza orków żyją, wspomnieniami o swej dawnej sławie i mocy. Ich warownie obróciły się w gruzy, wieże porosły mchami, a na południowych wybrzeżach Wielkiego Walu leżą

gnijące resztki floty imperium – wyrzucone na piasek, niby zdechłe ryby, kadłuby złotych arek i tarawanów reptillionów, spróchniałe, strawione zębem czasu, niepotrzebne nikomu. Na fundamentach dawnej stolicy rozrósł się orczy Ostrogar. Po klęsce Archagasty, nowi panowie zmienili nawet nazwę świata: z Ochrii, stał się on Orchią, ale mimo tego, reptillioni nie wyrzekli się nigdy tej cząstki dawnej mocy i ciągle określają go starym, prawie zapomnianym słowem.

Pomimo iż jaszczury utraciły swe dawne znaczenie, zarząd wewnętrzny resztek imperium, na które składa się ciąg Walgaru i kilka otaczających go wysp, a także Gasta na Orcusie Wielkim, spoczywa w rękach mieszkańców. Po śmierci władcy, następcę wybiera zwykle ze wszystkich przedstawicieli danej dynastii rada złożona z przywódców najmożniejszych, arystokratycznych rodów reptillionów z Gasty, Archagasty i Reptexu. Członkami jej są wszyscy namiestnicy miast, a także herzog – dowódca wszystkich sił wojskowych i najwyższy kapłan Reptilliona Wielkiego. Społeczeństwo rasy, o której piszę, podzielone jest teoretycznie na pięć podstawowych kast, choć pozostało w nim niewielu wojowników i arystokratów. W miarę możliwości też, reptillioni próbują żyć po dawnemu i starają się nie zauważać roztoczonej nad nimi władzy katanów z Ostrogaru.



Jarosław Musiał

CIEKAWE MIEJSCA

Reptillioni wnieśli wielki wkład w naukę i kulturę Orchii. Stworzyli kalendarz – zmieniony później przez Kartana. Już w roku 291 Naichidion I nakazał spisać na wielkich, kamiennych tablicach, pierwszą, niemal legendarną historię świata Orchii. Rozumne jaszczury wynalazły także pismo i liczby, zbudowały pierwsze okręty.

Po dawnych osiągnięciach tej rasy pozostało wiele świadectw. Przede wszystkim budowle. I tak największą twierdzą na Orcusie Wielkim po dziś dzień jawi się Gasta – o murach, których wysokość wynosi około 50 metrów. Samo miasto podzielone jest na Wysoki Zamek – dzielnicę położoną na skale, i Niski Gród – część Gasty mieszczącą się pomiędzy skałami a zboczami gór. Wzniesienie pod pierwszą jego częścią podziurawione jest siecią tuneli i korytarzy, z których część prowadzi nawet wprost do opuszczonych domostw reptillionów. W podziemiach tych z biegiem lat zadomowiło się zło. Nikt już dziś nimi nie chodzi, a główne wejścia zawalono ogromnymi głazami. Czasami zdarza się, że nocą przedostają się z nich do miasta martwiaki i inne mroczne istoty, siejąc trwogę i przerażenie, porywając tych z mieszkańców, którzy po nadejściu zmroku nie chronią się we własnych czterech ścianach.

Nie opodal Gasty, gdzieś w górach, znajduje się jedno z najświętszych miejsc reptillionów: jaskinia, w której Lahagan Biały spędził wiele dni na rozmyślaniach, nim spłynęła nań łaska Asteriusza Wielkiego. Nikt, poza może kapłanami Reptilliona Wielkiego z największej świątyni w mieście, nie zna prowadzącej do niej drogi, a ten, kto ma zamiar ją odszukać, nie wraca nigdy żywy z gór. Reptillioni strzegą bowiem dobrze tego cudownego miejsca. Istnieją przekazy, że każdy, kto wszedłby do owej pieczary, zyskałby wielką moc, władzę i bogactwo, przejąłby cześć potęgi pradawnego boga, jeżeli tylko okazałby się jej godny.

Drugim ze świętych miejsc opisywanej rasy jest największa świątynia Reptilliona Wielkiego na górze Walor w Archagaście na Wielkim Walu. W kryształowym sarkofagu przechowywane jest tam ciało Lahagana Wielkiego, a także – największa świętość jego ludu – Gwiazda Reptillionów, pradawny młot, którym pokonany został Balamor. Blask tej magicznej broni już dawno zanikł, w czym niektórzy widzą oznakę rzeczywistego końca potęgi reptillionów. Znaleźli się jednak astrologowie twierdzący, iż kiedyś narodzi się ktoś godny tego, aby wziąć ją do ręki i poprowadzić reptillionów do wielkiego zwycięstwa. Broni owej nie podjęto z krypty w czasie wojny z orkami. Ponoć zamierzał przywłaszczyć ją sam Kartan, ale gdy po zdobyciu Walory wszedł do świątyni Reptilliona Wielkiego, zamarł, zdławiony przemożnym lękiem i obawą, po czym wyszedł nie ruszywszy wielkiego młota.

Kolejną z ciekawą pozostałością po reptillionach są Kamienne Tablice, na których spisano historię antycznego świata. Jako jedyne przechowały nam wiedzę o tak odległych czasach. Niegdyś ukrywano je w podziemiach pałacu imperatora w Archagaście, orkowie wszakże w czasie rzezi tegoż miasta zniszczyli znaczną część zbioru. W kilka lat po wojnie, kapłani reptillionów z Gasty wykupili od orków pokruszone szczątki tablic, po czym złożyli je w swej świątyni w tymże mieście. Wiele z nich przepadło jednak bezpowrotnie, a niektóre trafiły w niepowołane ręce. Kamienne Tablice reptillionów stały się bowiem z biegiem czasu potężnymi artefaktami, a poza opisem tego co było, znajdowały się na nich również stare zaklęcia i czary, a także imiona pradawnych demonów. Wiele z nich wpadło w ręce czarnoksiężników, którzy strzegą swych skarbów jak oka w głowie, widząc w nich klucz do przyszłej potęgi i sławy. Fragmenty zawartej na tablicach wiedzy wyryte zostały niegdyś na wielkich murach Ostrogaru i Gasty, nie ochraniane jednak uległy w znacznej części zniszczeniu. Deszcze tysięcy lat zatarły rządki liter i do dnia dzisiejszego dotrwało niewiele z zapisanej na murach wiedzy.

Następne świadectwo dawnej potęgi reptillionów stanowi obecna Archagasta na Wielkim Walu, rozciągająca się wokół góry Walor, w której, poza cytadelą, wykuto ogromny labirynt korytarzy i komnat mogący równać się śmiało z najgłębszymi czeluściami krasnoludzkiego Tagar-duru. Na samym szczycie góry znajduje się wspomniana już świątynia Reptilliona Wielkiego – ogromna kopuła otoczona wznoszącymi się w niebo wieżycami. Głęboko pod nią, u korzeni góry znajduje się mała, wysypana białym piaskiem grota, a w niej kryształowy sarkofag z ciałem Reptilliona Wielkiego i obok niego – Gwiazda Reptillionów. W innych, ciemnych, mrocznych grotach złożono do grobów ciała wszystkich reptilliońskich imperatorów i królów, a obok nich nieprzebrane skarby, z którymi złożono ich do grobu. Wszyscy leżą w ciszy i spokoju, dobrze zachowani, wpatrując się martwymi oczami w ciemność, nieświadomi, że czasy ich potęgi już dawno minęły. Ponoć do owego mrocznego labiryntu dotrzeć można jedynie długimi, wijącymi się w dół schodami z głównej nawy świątyni. Na nieproszonych gości czekają jednak liczne straże i pułapki. Nikt ze złodziei, którzy obiecywali sobie wyprawę po skarby starożytnych władców, nie powrócił żywy z mrocznych jaskiń Waloru.

Ostatnim świadectwem dawnej mocy reptillionów jest Kamienna Jazda. Choć większość antarów wymarła w dawnych czasach, pozostało ich dość, by obecny król Archagasty – Sarar utrzymywał kilka kohort tej formacji. Jeźdźcy, dosiadający olbrzymich gadów, stanowią jego przyboczną straż, a gdy jadą wymarłymi ulicami Archagasty, odpowiada im echo stąpań, odbijające się od ścian zrujnowanych, opustoszałych domów i poszczerbionych wież stolicy. Reptillioni są ginącą rasą, która czasy świetności ma już dawno za sobą. A co najciekawsze, podobny los, jak twierdzą niektórzy astrologowie, czekać ma też obecnych władców świata – orków. Pomimo przepychu, jakim otaczają się Katanowie, pomimo bogactwa ich stolicy, w imperium narasta bunt, potężnieją rasy, takie jak ludzie, czy krasnoludy, a to może wróżyć potomkom Kartana podobny los jaki on sam zgotował reptillionom.

RAFAŁ NOWOCIEŃ

SKAYEN

Char: N.N.
ŻYW 240 **SF** 160 **ZR** 70 **SZ** 85 **INT** 50
MD 60 **UM** 100 **CH** 110 **PR** 60
ODPORNOŚCI: 1– 70; 2-100; 3– 65; 4– 75; 5– całkowita odporność; 6-70; 7– 80; 8-10; 9-60; 10-120 ;
BROŃ 1: pięści (patrz WALKA)
ZBROJA: futro **OGR**. -, – ; **OB** bl./dal. + 60 / + 53;
WYP 40/50/60

WYGLĄD

Skayen wyglądem i wielkością przypomina człowieka, od ludzi odróżnia go jednak srebrne, połyskliwe futro, porastające całe ciało z wyjątkiem twarzy i dłoni. Zazwyczaj porusza się na dwóch nogach, z lekka pochylony, w chwilach wielkiej potrzeby (zwłaszcza podczas ucieczki) biega również na wszystkich kończynach.

TRYB ŻYCIA I WYSTĘPOWANIE

Skayen jest jedną z bardziej tajemniczych istot. Żyje zazwyczaj samotnie (rzadziej w parach) w krajach o zimnym klimacie, najczęściej tam, gdzie przez większą część roku leży śnieg. Jest stworzeniem płochliwym, zaś zaobserwowanie jakichkolwiek szczegółów utrudnia fakt, że wokół Skayena zawsze wiruje niewielka zamieć śnieżna (zjawisko to występuje niezależnie od jakichkolwiek warunków zewnętrznych). Jeśli kiedyś wśród zawiei dostrzeżesz pochyloną postać, z trudem przedzierającą się przez kurzawę (a potem znikającą gdzieś w jednej chwili), lub w słoneczny, letni poranek podmuch śniegu zawyje w okolicznych krzakach – możesz być pewien, że w pobliżu przechodzi Skayen.

Ci nieliczni, którzy mogą powiedzieć o nich coś więcej (pozostali nadrabiają swą niewiedzę wybujałą wyobraźnią, rozsiewając po karczmach wyssane z palca bajki) twierdzą, że stworzenia te unikają walki, kryjąc się w śnieżycy. Jednak „przyparte do muru" stają się śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikiem.



Jarosław Musiał

LEGENDY

Istnieje wiele legend próbujących wyjaśnić zagadkę tych tajemniczych stworzeń. Wedle jednych (ta teoria popularna jest szczególnie wśród magów wszelkiej maści) naturalnym domem Skayenów jest inna Sfera Egzystencji, na której panuje wieczna zamieć, śnieżyca i mróz. Z niezrozumiałych przyczyn Skayeni pojawiają się w naszym świecie (zazwyczaj również w zimnej okolicy), by po jakimś czasie równie niespodziewanie powrócić „do siebie". Inna legenda mówi, że Skayeni są duchami dawno zmarłych wojowników, którzy próbują odnaleźć drogę do swych domów. Co prawda ta opowieść wydaje się być mało uzasadniona, lecz to przecież tylko bajka (popularna zwłaszcza na wsiach), jakich wiele opowiada się w długie, zimowe noce...

W niektórych okolicach Skayenami straszy się małe dzieci, choć wielu uznaje jego widok za pomyślny omen.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

– Skayen otoczony jest cały czas przez niewielką zamieć śnieżną, obejmującą swym zasięgiem obszar do dziesięciu metrów od niego. Zawierucha wpływa na czary i wszelkie inne działania jak normalna śnieżyca (wiatr, zimno, trudności w poruszaniu się itp.);
– dotknięcie gołą dłonią jego ciała powoduje odmrożenia.
Skayen zazwyczaj unika walki, lecz zmuszony do niej (nie mając możliwości ucieczki) wykorzystuje następujące umiejętności:
– Walka w tłoku.
– Walka w trudnych warunkach.
– Widzenie w ciemnościach.
(Opis tych umiejętności znajdziesz w 22 numerze „MiM", przedstawiony wraz z profesją Wiedźmina).
– Aura strachu (analogiczna do Zdolności Specjalnej martwiaków – patrz 10 nr. „MiM").
– Nie oddziałują nań żadne czary związane z zimnem.

WALKA

W trakcie starcia Skayen potrafi (raz dziennie na każde 50 UM) próbować obrócić przeciwnika w bryłę lodu (w przypadku udanego rzutu na odporność nr 10 tylko 5-50 ran), zaglądając mu z bliska prosto w oczy. W walce wręcz używa pięści (bgł: 90, TR 120; opóź 1; SKUT 90 ob; OB +4; SP 2B; AT 2). Przy każdym udanym trafieniu przeciwnika w gołe ciało zadaje mu dodatkowo 2-20 ran bez wyparowań (połowa przy udanym rzucie obronnym na odporność nr 8).
Słabością Skayenów są czary oparte na ogniu i cieple – działają na nie półtora raza silniej (50% większe rany, dłuższy czas działania itp.)

UWAGA: Współczynniki wszystkich przedstawionych powyżej stworzeń mają wartość średnią (odpowiadającą 1. poziomowi zaawansowania). MG powinien zmienić proponowane wartości (wg własnego uznania i zdrowego rozsądku), jeśli uzna to za konieczne.

RAFAŁ NOWOCIEŃ

ZMIENNOKSZTAŁTNY

Char: każdy chaotyczny, zazwyczaj C.N.
ŻYW 120 **SF** 100 **ZR** 60 **SZ** 50 **INT** 60 **MD** 70 **UM** 75 **CH** 100 **PR** 100
ODPORNOŚCI: 1-30; 2-20; 3-40; 4-30; 5-30; 6-25; 7-25; 8-25; 9-35; 10-25;
ZBROJA: ubranie **OGR**. -, -; **OB** bl./dal. +10/+5 ; **WYP** 10/15/20

WYGLĄD I POCHODZENIE

Zmiennokształtny wygląda tak, jak chcesz, aby wyglądał. Pragniesz widzieć wysoką blondynkę z nogami do nieba? Nie ma problemu. A może drobnego, zasuszonego staruszka ze śmieszną siwą bródką? Spójrz, oto stoi przed tobą...

A teraz poważnie.

Zmiennokształtni są istotami stworzonymi magicznie kilkaset lat temu przez jednego z potężnych magów. Jego pierwotnym zamierzeniem było wykreowanie idealnego przyjaciela, niekrępującego towarzysza swego samotnego życia. Kogoś, kto wygląda tak jak chcesz, nie kłóci się, nie śmieci (nie śmierdzi), ma zawsze ochotę na to co ty i i nie zadaje głupich pytań. Udało mu się stworzyć taką istotę (złośliwcy powiadają, że znalazł ją osamotnioną w jednym z odległych światów, przygarnął i oswoił), a jej sława szybko rozeszła się po całej krainie. Mag stał się bardzo bogaty (do tej pory był tylko bardzo potężny) dostarczając Zmiennokształtnych na dwory miejscowych władców. Odpowiednio wykształcone dotrzymywały towarzystwa gościom, uwalniając gospodarza od tego nudnego obowiązku. Kilka z nich przypadkiem wydostało się na wolność i – błąkając się samopas – zdołało przystosować do samodzielnego życia. Ponieważ potrafią się rozmnażać (przez podział), kilka młodych osobników zostało złapanych i wykorzystanych do mrocznych eksperymentów (w wyniku których powstały różne obrzydliwe monstra).

W chwili obecnej spotkać można dwa typy Zmiennokształtnych:

1. Potomkowie Zmiennokształtnych żyjący u swych pierwszych właścicieli i pełniący swą pierwotną funkcję (czyli mężczyzn i kobiet do towarzystwa). Jest ich zdecydowana mniejszość – ok. 25% całej populacji.
2. Potomkowie Zmiennokształtnych żyjący na wolności (75%). Są to stworzenia zdziczałe, mieszkające raczej w odludnych miejscach, choć niektóre osobniki preferują życie w mieście, wśród ludzi.

ZACHOWANIE, TRYB ŻYCIA I WYSTĘPOWANIE

Zmiennokształtny instynktownie rozpoznaje podświadome oczekiwania spotkanych istot i przystosowuje do nich swą powłokę zewnętrzną, korygując te zmiany „na bieżąco" (np. jeśli uznasz, że broda staruszka, tego na początku opisu, powinna być nie biała, a czarna, to po chwili nastąpi oczekiwana zmiana). Może przybierać kształty zwierząt i istot posiadających choćby minimalną inteligencję. Naśladuje jednak wyłącznie wygląd zewnętrzny (faktura, kolor, ew. zapach), nigdy zaś naturalne lub nabyte umiejętności. Jeśli w pobliżu (100 m) Zmiennokształtnego nie ma żadnej istoty – przyjmuje ostatni zapamiętany kształt.

Zmiennokształtny 1 typu (cywilizowany) jest zazwyczaj dość solidnie wykształcony (zwłaszcza w dziedzinie literatury, teatru, mody, języków obcych itp.). Potrafi podtrzymywać konwersację, zwłaszcza z mniej wymagającym rozmówcą. Jeśli jednak jakiś temat zostanie poruszony zbyt szczegółowo (lub też wykracza poza wpojoną istocie wiedzę), Zmiennokształtny „zacina się" próbując za wszelką cenę wrócić na bardziej dlań swojski grunt. Nie ma tu chęci ukrycia czegokolwiek – psychika Zmiennokształtnego jest zupełnie obca ludziom i nieprzekładalna na jakiekolwiek zrozumiałe im terminy. Wielu już zmyliła fizyczna doskonałość odtwarzanych przez Zmiennokształtnych pragnień.

Występują zazwyczaj na dworach bogatych rodów, w rezydencjach książąt i królów itp.

Zmiennokształtni 2 typu (żyjący na wolności) zazwyczaj znają tylko kilkanaście najpopularniejszych słów. Konwersacja z nimi przypomina rozmowę z papugą. Nie posiadają wiedzy swych cywilizowanych pobratymców, a jedynie zdolności specjalne (wspólne wszystkim Zmiennokształtnym) i zdolność zmiany kształtu.

Ich wędrujące grupy spotykane są czasem w pobliżu szlaków karawan, gdzie w zamian za żywność zaspokajają „brudne" pragnienia kupców i żołdaków. Wielu mędrców twierdzi, że bardziej niż na jedzeniu zależy im na krótkim choćby kontakcie z ludźmi (a może z ich podświadomymi pragnieniami?). Kilkakrotnie odnotowano wędrówki Zmiennokształtnych za koczownikami lub małymi grupami podróżnych.

Wszyscy Zmiennokształtni (obu typów) występują w grupach od 1 do 6 osobników.

SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI

1. Potrafią całkowicie zmienić swój wygląd (płeć, wzrost, tusza) w ciągu jednej rundy.
2. Potrafią rzucać czar *Pocałunek śmierci/Pocałunek życia* (raz na rundę) – patrz opis czaru.
3. W razie fizycznego zagrożenia bronią się za pomoca czaru *Urok* (raz na rundę) – patrz WALKA.
4. Nie potrzebują do życia wody lub jedzenia (choć duszą się np. z braku powietrza).

WALKA

Unikając bezpośredniego starcia, Zmiennokształtni zawsze próbują uciekać. Jeśli jest to niemożliwe, bronią się za pomocą wymienionych wyżej czarów (patrz SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI). Gdy czary zawiodą, pozwalają posiekać się na kawałki, nie podejmując żadnego fizycznego przeciwdziałania. Ponieważ nie używają żadnych przedmiotów, nie znajdziesz przy nich żadnych skarbów (poza np. ofiarowaną im przez kogoś drobną monetą).

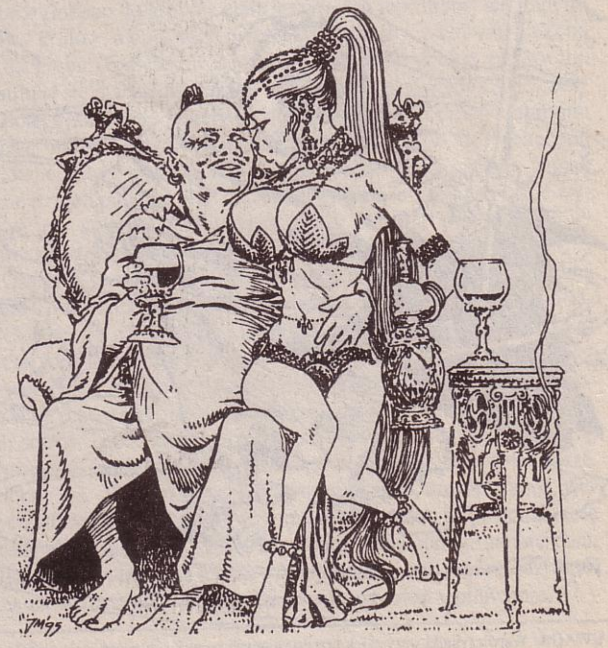
Po śmierci ciało Zmiennokształtnego zamienia się (w ciągu 1 rundy) w szklistą, galaretowatą substancję bez jakichkolwiek, dających się wyodrębnić organów – to jego prawdziwa, naturalna postać.

Czar ***Pocałunek śmierci/Pocałunek życia***

Czas rzucania: 1 segment
Zasięg: dotyk
Czas działania: stały
Obszar działania: 1 osoba

UWAGA: Używanie tego czaru jest naturalną umiejętnością Zmiennokształtnego i tylko on potrafi go rzucać. Dlatego też nie wykorzystuje do tego celu PM i przypisywanie czaru do jakiejkolwiek funkcji magicznej jest pozbawione większego sensu.

Zmiennokształtny całuje ofiarę w usta. Jeśli jest to *pocałunek śmierci*, to jego wargi przybierają w tym czasie barwę siną, fioletową lub czarną, jeśli zaś *pocałunek życia* – krwistoczerwoną (malinową). Przy *pocałunku śmierci* ofiara wykonuje rzut obronny na zaklęcia – nieudany oznacza zgon w przeciągu 1 rundy (przy udanym rzucie obronnym nie ma żadnych konsekwencji). *Pocałunkiem życia* można przywrócić do życia ludzi, którzy zmarli niedawno, najwyżej trzy dni wcześniej (konieczny pozytywny rzut na szok).



Jarosław Musiał

RAFAŁ NOWOCIEŃ

DIAMENTOWY ŻUK

Char: N.N.
ŻYW 330 **SF** 200 **ZR** 50 **SZ** 40 **INT** 10
MD 20 **UM** – **CH** 30 **PR** 10 – 130
ODPORNOŚCI: 1,2– całkowita odporność; 3-50; 4-70; 5-60; 6-100; 7-80; 8-120; 9-35; 10-85
BROŃ 1: szczękoczułki; bgł 110; TR 140; opóź. 3; SKUT 150 kł; OB +10; SP 2B; AT 1
BROŃ 2: przednie odnóża; bgł 100; TR 130; opóź 4; SKUT 135 tn; OB +15; SP B; AT 2
ZBROJA: pancerz **OGR**.– , – ; **OB** bl./dal. +165/+140; **WYP** 200/220/240

WYGLĄD

Diamentowy Żuk (znany też jako „Rubinowy Żuk" lub „Złoty Owad") przypomina dużego owada, tyle że monstrualnej wielkości (długość odwłoku dochodzi w pojedynczych wypadkach do niemal trzech metrów!). Jego ciało częściowo zbudowane jest z chityny, częściowo zaś z metalu (wynika to ze specyficznego trybu życia stworzenia. Szczegóły na ten temat znajdziesz poniżej). Diamentowy Żuk posiada szczątkowe skrzydła, lecz są one zupełnie nieprzydatne ze względu na ogromną masę ciała.

WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Diamentowy Żuk jest stworzeniem niezmiernie rzadkim – poprzednie pokolenia awanturników wytępiły go niemal doszczętnie. Wedle starych opowieści, walka z Diamentowym Żukiem była ulubionym sprawdzianem dla co odważniejszych krasnoludów, a zarazem testem ich bojowych umiejętności – tylko naprawdę zręczny, silny i zaprawiony w boju wojownik mógł wyjść zwycięsko z pojedynku ze Strażnikiem Złotych Korytarzy (tak krasnoludy nazywają pomiędzy sobą Diamentowego Żuka).

Stworzenia te żyją głęboko pod ziemią i to jest ich naturalne środowisko. Są całkowicie bezradne w naturalnym świetle słonecznym (czasem, zmyliwszy kierunki, wydostają się na powierzchnię ziemi) i wtedy łatwo padają łupem żyjących na powierzchni stworzeń.

Cechą, która przysporzyła im sławy, jest ich sposób odżywiania. Diamentowy Żuk przegryza się przez glebę, przepuszczając ją przez swój system pokarmowy. Jeśli znajdą się w niej rudy metali, to w wyniku skomplikowanych procesów chemicznych odkładają się w czystej postaci w niektórych partiach ciała – zwłaszcza w pancerzu, odnóżach i głowie. Te części ciała przyjmują barwę i ciężar metalu, z jakiego się w istocie w większej części składają. 90% populacji tzw. Diamentowych Żuków to w istocie Miedziane lub Żelazne, 9% – Srebrne, a tylko 1% – Złote (najbardziej poszukiwane).

Czasem można je spotkać w opuszczonych, mało uczęszczanych chodnikach kopalń lub podziemnych miast, wędrujące w poszukiwaniu bardziej miękkiej gleby dla drążenia swoich korytarzy (nie potrafią przegryzać się przez litą skałę).

Sposób powstawania tych stworzeń jest zupełną zagadką. Ich pojedyncze egzemplarze wykorzystywane są czasem przez krasnoludy do poszukiwania złóż metali.

Zawsze występują pojedynczo.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- Widzenie w ciemnościach.
- Walka w trudnych warunkach.
- Walka w tłoku.
- Jeśli trafi przeciwnika za pomocą szczękoczułek, ma możliwość wstrzyknięcia do jego organizmu trucizny (zaczyna działać po 2 rundach paraliżując ofiarę na 2-20 rund [połowa tego okresu przy udanym rzucie obronnym na trucizny]).
- Jeśli ofiara zostanie trafiona oboma przednimi odnóżami – następuje unieruchomienie i od następnej rundy trafienie ze szczękoczułek jest automatyczne (aby się uwolnić trzeba wykonać test analogiczny jak przy próbie rozrywania więzów – decyzja MG)

JESZCZE KILKA UWAG

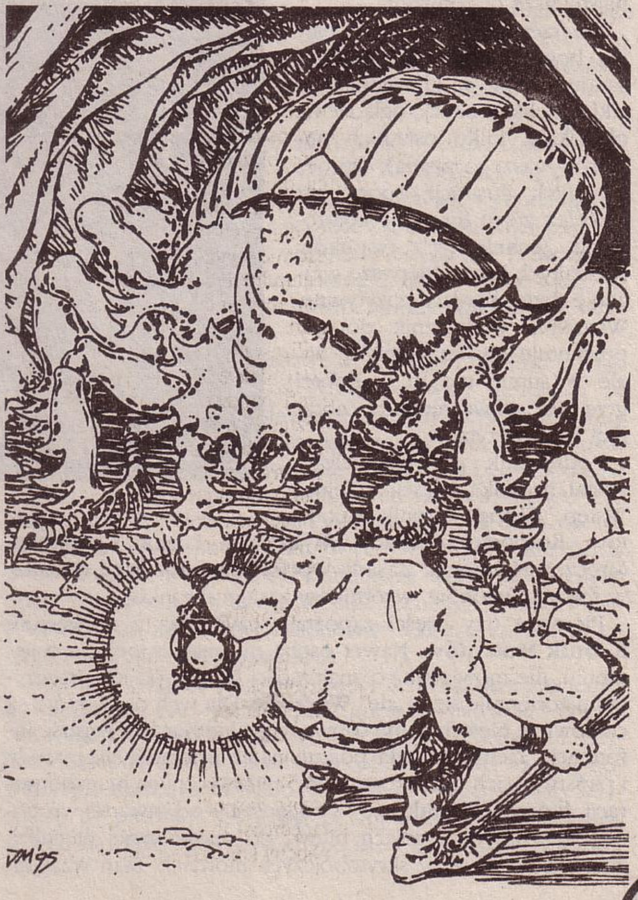
Słabością Diamentowych Żuków jest ich wrażliwość na naturalne światło słoneczne – są wtedy całkowicie oślepione. Czary związane z elektrycznością oddziałują na nie dwukrotnie silniej, podczas gdy te związane z zimnem i ciepłem – dwukrotnie słabiej (również wszelkie kwasy).

Diamentowe Żuki są w istocie chodzącym skarbem. Jeśli uda się oddzielić metal od chityny (wymagane jest udane wykorzystanie umiejetności *Pozyskanie komponentu* – zdolność tę opisano w 22 numerze „MiM" przy profesji Wiedźmina), wartość uzyskanego metalu przedstawia się następująco:

Żuk Miedziany – 100 – 1 000 szt. zł
Żuk Żelazny – 200 – 2 000 szt. zł
Żuk Srebrny – 500 – 5 000 szt. zł
Żuk Złoty – 5000 – 50 000 szt zł

MG może wprowadzić oczywiście inne rodzaje Diamentowych Żuków, pamiętać jednak należy, aby wykorzystywany przez nie metal istniał jako naturalna ruda. Dlatego też nie istnieją np. Stalowe Żuki (stal jest stopem).

Podobno istnieje odmiana Diamentowych Żuków wykorzystujących do budowy swego pancerza kamienie szlachetne. Podobno...



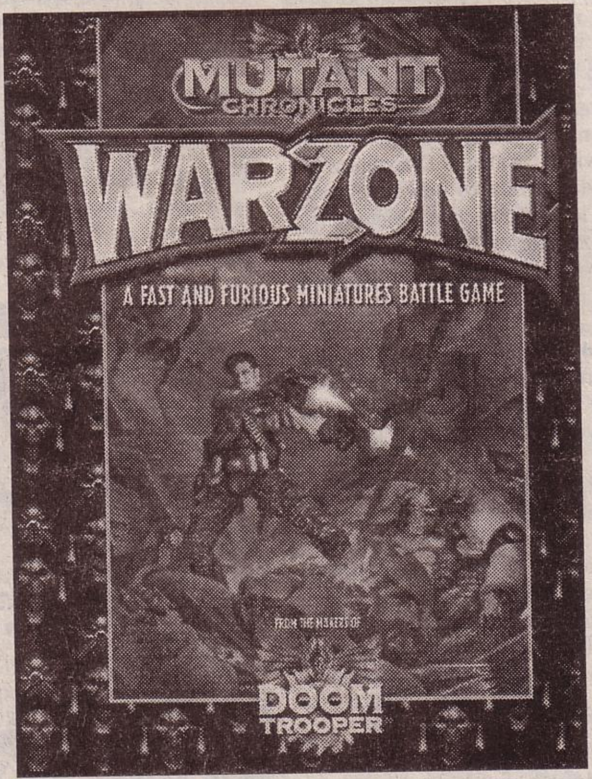
Jarosław Musiał

WARZONE

Artur Marciniak

Jeszcze do niedawna nie zastanawiałbym się ani chwili, gdyby ktoś zapytał mnie o tytuł najlepszej, osadzonej w przyszłości gry bitewnej. W tej chwili nie jestem już taki pewny. Zacznijmy jednak może od początku...

Kilka miesięcy temu dotarły do mnie wieści, że firma **Heartbreaker** zamierza wydać system bitewny osadzony w realiach **Kronik Mutantów**. No fajnie, pomyślałem sobie, zobaczymy, jak to wyjdzie. Później dowiedziałem się, że autorem będzie Bill King, a gra będzie nosiła nazwę **Warzone**. Nazwisko autora włączyło w mej głowie czerwone światełko – ten facet zna się na rzeczy! Przepracował ładnych parę lat w Games Workshop (tak, tak – to autor przygód naszego ulubionego krasnoluda, Gotreka Gurnissona), napisał kilkanaście podręczników do różnych gier. Jeszcze później dowiedziałem się, kto projektuje figurki – same asy – Mark Copplestone, Kevin Adams, Phil Lewis i Tim Prow. Czerwone światełko przemieniło się w silny reflektor! Toż to tuzy wyżej wspomnianej firmy, którzy odeszli z GW zniechęceni jej polityką i groszowymi zarobkami. Pełen nadziei oczekiwałem na swój egzemplarz sygnalny. I nie zawiodłem się. Gra przeszła moje najśmielsze oczekiwania.



Do rzeczy. Książka jest bardzo bogato ilustrowana (obrazki są utrzymane w klimacie tych, jakie mieliście okazję oglądać na okładkach kilku ostatnich numerów naszego pisma). Oprócz zwykłych ilustracji, sporo jest również zdjęć figurek i kolorowych, „technicznych" rysunków rozmaitych broni. Pierwsze wrażenie było bardzo pozytywne. Wizualnie podręcznik do gry prezentuje się znakomicie, no, ale w sumie nie to w dobrej grze jest najważniejsze. Zabrałem się do czytania.

Podręcznik gry podzielony został na kilka części, kolejno: Wstęp, Historia Kronik Mutantów, Korporacje, Zasady, Wykaz Sił, Legion Ciemności, Mroczna Harmonia, Zasady Opcjonalne i rozmaite dodatki, w rodzaju żetonów, wzorników zasięgu broni itp.

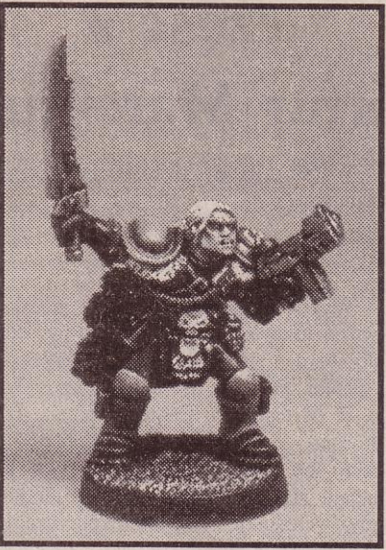
Pierwsze trzy części zapoznają czytelnika z uniwersum **Kronik Mutantów**. Nawet osoba nie mająca pojęcia o istnieniu, nie mówiąc już o znajomości tej gry, po ich przeczytaniu zorientuje się w „tle" **Warzone**. Dla tych osób, które są całkowicie nieświadome (oby oświecił je Kardynał) garść informacji. Ziemia została porzucona. Nie istnieją już narody i państwa – ich miejsce zajmuje 5 gigantycznych magakorporacji, których stosunki nie są najlepsze – od otwartej wrogości, wyrażanej na polach bitew, do maskowanej niechęci, znajdującej ujście w skrytobójczych mordach. Stan wzajemnych kontaktów zmienia się w zależności od sytuacji polityczno-ekonomicznej.

Ludzkość zasiedliła planety Układu Słonecznego. Na niektórych z nich pewne korporacje mają większe wpływy od swych konkurentów, niektóre światy są z kolei widownią krwawych walk pomiędzy armiami poszczególnych organizacji. Mimo wzajemnej niechęci, wszystkie korporacje mają wspólnego nieprzyjaciela – Legion Ciemności. Zdarzyło się bowiem, że nieprzemyślane działania ludzkich odkrywców obudziły odwieczne, uśpione dotychczas zło. Manifestuje się ono w postaci pięciu Apostołów Ciemności, którzy dążą do zniszczenia ludzkiej rasy. Oni i ich słudzy są największym zagrożeniem, jakiemu kiedykolwiek ludzkość zmuszona była stawić czoło. Na szczęście znalazł się człowiek, który poprowadził rasę ludzką do walki z okropieństwami Ciemności – był nim Nathaniel Durand, pierwszy Kardynał, odkrywca Sztuki i jej najpotężniejszy użytkownik. Założył on Bractwo – organizację religijną, której celem jest strzeżenie ludzkości przed zakusami Mroku. Dzięki przywództwu Uświęconego Kardynała, wojska zjednoczonych przeciwko wspólnemu wrogowi korporacji zdołały najpierw powstrzymać atak nieprzyjaciela, a następnie przejść do zwycięskiej kontrofensywy. Armie Legionu Ciemności zostały zepchnięte na granice Układu Słonecznego, dzięki czemu przez kilkaset lat panował pokój (przerywany, rzecz jasna, walkami rywalizujących ze sobą megakorporacji). Gdy wszystkim wydawało się już, że dawne boje są jedynie legendą, podsycaną przez Bractwo w celu ugruntowania swej władzy, Legion Ciemności zaatakował ponownie. W ciągu jednej nocy powstały olbrzymie Cytadele, mroczne siedziby potężnych sług Zła. Pola bitewne rozbrzmiały jękami rannych. Zdesperowani przywódcy korporacji zwrócili się po pomoc do Bractwa. Przywrócono starożytny zakon Żołnierzy Zagłady, wojowników, których jedynym celem jest walka z plugawymi istotami Ciemności. Szeregi wojsk Bractwa powiększyły się o dziesiątki tysięcy młodych ludzi, których pragnieniem jest walka w imię ludzkości i Kardynała. Rozpoczyna się wojna, która może zadecydować o przyszłości ludzkiej rasy. Nadszedł czas bohaterów.

Tak właśnie wygląda uniwersum **Warzone**. Informacje, które tu podałem w kilku zdaniach, w podręczniku gry zajmują około 30 stron, dość dokładnie zapoznając czytelnika

z dekadenckim światem **Kronik Mutantów**. Ale tak naprawdę, informacje te to zaledwie wstęp. Najważniejszy rozdział całej gry to Zasady. Objętość tego artykułu uniemożliwia mi dokładne przedstawienie wszelkich niuansów gry, postaram się jednak zaprezentować przynajmniej te najważniejsze.

Osoby znające inne gry bitewne, będą nieco zaskoczone sposobem rozwiązania wielu aspektów. Na przykład tura w **Warzone** nie dzieli się na poszczególne etapy (ruch, strzelanie, walka wręcz itp.). Zamiast tego, w charakterystyce każdego modelu podana jest wartość cechy **CZYNNOŚĆ**, mówiąca jak wiele różnego rodzaju działań może wykonać dany żołnierz. Brzmi to może dość zawile, ale wszelkie wątpliwości wyjaśnię na poniższym przykładzie. Załóżmy, że nadszedł czas na wykorzystanie naszego Krwawego Bereta (to taki żołnierz Sił Specjalnych Imperialu). Wartość jego **CZYNNOŚCI** wynosi 3, co jest równoznaczne z tym, że może wykonać do trzech różnych akcji. Może, dajmy na to, poruszyć się, strzelić, a potem znowu poruszyć. Albo strzelić, poruszyć i znowu strzelić. Albo strzelić, poruszyć się i ukryć. Możliwości jest sporo, gdyż lista dostępnych czynności składa się z 12 różnego rodzaju zachowań, min. Ruchu, Celowania, Wydawania Rozkazów czy Używania Mocy Specjalnych.



Przyjęta koncepcja sprawia, że gracz musi być stale czujny, świadomy faktu, że np. stojąca w oddali grupa żołnierzy przeciwnika może już za chwilę znaleźć się obok jego własnych wojowników. Ubocznym skutkiem tego rozwiązania jest elastyczność gry – dzięki wprowadzeniu **CZYNNOŚCI** możliwe stają się dość wyszukane manewry taktyczne. Warto powiedzieć, skąd pochodzi idea takiego, a nie innego rozwiązania. To proste – bardzo podobne zastosowano w **Kronikach Mutantów**, a obie gry są ze sobą bardzo ściśle powiązane – do tego stopnia, że w **Warzone** podano sposób przeliczania charakterystyki bohatera z gry RPG, na charakterystykę żołnierza z gry bitewnej.

W omawianej grze wszystkie konieczne w czasie rozgrywki rzuty są wykonywane tylko jednym rodzajem kostki – kostką dwudziestościenną. Na przykład trafienie celu jest sprawdzane rzutem K20, którego wynik jest porównywany z cechą **BROŃ STRZELECKA**. Oczywiście istnieją rozmaite modyfikatory – część z nich uzależniona od rodzaju używanej broni, część od jej zasięgu, jeszcze inne odzwierciedlają wpływ terenu.

Trafiony cel musi wykonać rzut, sprawdzający czy noszona przez niego osłona zdołała uchronić go przed obrażeniami. W tym celu od cechy **PANCERZ** żołnierza odejmowany jest modyfikator **USZKODZEŃ**, wynikający z rodzaju użytej przeciw niemu broni, a otrzymany wynik porównywany jest z wynikiem rzutu kostki (tak, tak – kostki K20). Niektóre rodzaje giwer są naprawdę potężne. Co więcej, jeżeli ktoś zostanie trafiony z takiej „mocnej" giwery, najczęściej musi wykonać nie jeden, a dwa lub trzy rzuty obronne – prawdziwa makabra! Szansa przeżycia żołnierza trafionego z takiego MG-80, jest w najlepszym przypadku nikła (Krwawy Beret z powyższego przykładu musiałby trzy razy wyrzucić 8 lub mniej na K20).

Skoro jesteśmy już przy broni, warto wspomnieć o jej rodzajach. Mamy więc normalne karabiny, karabiny plazmowe, broń ciężką (w rodzaju wspomnianego wcześniej MG-80), broń strzelającą seriami, strzelby, karabiny snajperskie, miotacze ognia, granaty i materiały wybuchowe. Dochodzą jeszcze do tego rzeczy służące do szlachtowania przeciwnika stojącego w zasięgu ręki – miecze, noże, bagnety łańcuchowe i zwykłe. Mnogość rodzajów narzędzi, których jedyne zadanie to usuwanie ze stołu jednostek nieprzyjaciela jest zaiste imponująca.

Reguły gry uwzględniają nawet takie szczegóły, jak odrzut broni, możliwość atakowania kilku celów jednym ciosem jakiegoś ostrza, walkę wręcz bez broni i wiele, wiele innych.

Choć podstawowe przepisy regulujące walkę są dość proste (jak widać na podanych przykładach), ilość dostępnych opcji sprawia, że jest ona niezwykle ekscytująca i ciekawa.

Zanim żołnierz będzie miał okazję strzelić do znienawidzonego wroga, może jeszcze wykonać szereg innych działań – może się ukryć lub spróbować dostrzec ukrytego wroga. Może spróbować podejść niepostrzeżenie ku pozycjom przeciwnika. Może wydawać rozkazy, zbierać rozproszone oddziały czy też korzystać z Mocy. Możliwości jest naprawdę wiele.

Po rozdziale, w którym zawarto wszystkie przepisy gry, następuje dość obszerna, bo licząca ponad 50 stron część podręcznika, w której opisano wojska i wyposażenie poszczególnych korporacji i Bractwa. Każdej z tych organizacji poświęcono kilka stron, z których poznajemy strukturę, taktykę, specjalne zasady i charakterystyki żołnierzy. Tam też znajdują się opisy wszelkiego rodzaju jednostek specjalnych, elitarnych czy najzwyczajniej sławnych. Słowom towarzyszą bardzo dobre, kolorowe ilustracje żołnierzy i zdjęcia figurek.

Kolejną częścią gry jest rozdział opisujący tych złych, *bardzo złych* nieprzyjaciół – wojowników Legionu Ciemności. Opisano wszystkie stwory, których dane przechowywane są w archiwach Bractwa – Ożywionych Legionistów, Nekromutantów, Centurionów, Razydów, Nefarytów, Pretoriańskich Łowców, Furie i dziesiątki innych. Osoba pragnącą dowodzić siłami Ciemności będzie miała z czego wybierać.

Ostatnia część książki to rozdział poświęcony Sztuce i Mrocznej Harmonii. Cóż to takiego? Otóż są to potężne siły, można by rzec magiczne, którymi potrafią posługiwać się nieliczne osoby. Istnieje 40 zaklęć, ale jest to ilość zupełnie wystarczająca, zważywszy fakt, że bohaterowie mogący z nich korzystać są warci mnóstwo punktów i czasami w ogóle niedostępni.

Na koniec chciałbym jeszcze napisać o rzeczy bardzo ważnej w grach wojennych – o figurkach. Ciśnie mi się na usta jedno słowo – są niesamowite! Precyzja ich wykonania, jakość odlewu i projektów, wierność z grafikami w książce jest idealna! By nie tłuc piany, wspomnę jedynie, że **Heartbreaker** opracował specjalne technologie, dzięki którym jego figurki są bardziej plastyczne niż np. modele **Ral Parthy**, **Grenadiera** czy **Citadel**.

Wspomnę jeszcze o rozwoju samego systemu. Wraz z opublikowaniem gry, na rynku pojawiło się około 70 pierwszych figurek (podstawowe drużyny korporacji, Bractwa i Legionu Ciemności, kilku bohaterów), miesięcznie ukazuje się zaś od 12 do 20 nowych. Rozwój gry będzie polegał na wydawaniu dodatków opisujących nie korporacje, lecz tereny działań. Pierwszy suplement to zapowiadana na koniec stycznia następnego roku „Wojna w dżungli". Znajdą się w niej dodatkowe przepisy, symulujące walkę w dusznych oparach tropikalnych lasów Wenus, scenariusze, wzory malowań najbardziej znanych jednostek walczących w tym terenie i wiele innych materiałów.

Kończąc, wypada mi powiedzieć, że **Warzone** jest jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą grą bitewną, w której gracze walczą na szczeblu drużyn i pojedynczych modeli. Bardzo dokładne zasady, doskonale oddane realia świata, nowatorskie rozwiązania wielu problemów – wszystko to składa się na produkt, który jest pewnym hitem – od bardzo dawna na rynku gier wojennych nie ukazała się tak dobra pozycja.

Ołowianym Mieczem

FIGURKI

część 3

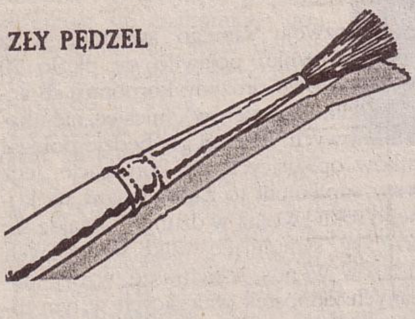
Artur Marciniak

Miesiąc temu przedstawiłem proces przygotowywania figurki do malowania. Omówiłem szpachlowanie, montaż i nakładanie podkładu. Dziś czas na właściwe działania – pędzle w dłoń!

Nieco bajdurzenia

Jeżeli ktoś z was ma już za sobą pierwsze malarskie próby, zauważył zapewne, że w czasie pracy nad modelem pojawiają się trudności związane z jego trzymaniem. Wydawałoby się, że problem to banalny – ha! przekonacie się sami! Trzymanie w paluchach nie wchodzi w rachubę, bo możecie zetrzeć i pobrudzić pomalowane fragmenty. W imadło też raczej się modelu nie wkręca, bo to i manewrowanie figurką utrudnione i o uszkodzenie łatwo. Cóż więc zrobić? – zakrzyknie niejeden szermierz pędzla. Rozwiązań jest kilka. Pierwsze jest chyba najprostsze, a na pewno najczęściej wykorzystywane przeze mnie. Zazwyczaj w pudełku z figurką jest jeszcze skrawek gąbki. Można ją wykorzystać w roli podkładki pod model. Leży on sobie spokojnie na takim miękkim dywaniku, a obraca się go (a co za tym idzie – dotyka) jedynie wtedy, gdy jest to niezbędne. Niestety, tę metodę można stosować raczej w końcowej fazie malowania, gdy pracujemy nad szczegółami i nie musimy malować dużych powierzchni. Można też trzymać figurkę za podstawkę. Jest to jednak o tyle niewygodne, że utrudnia malowanie detali umieszczonych w dolnych partiach miniaturki (po prostu ciężko jest manewrować pędzelkiem).

ZŁY PĘDZEL



Kolejnym rozwiązaniem może być przymocowanie modelu do np. słoiczka z farbą, wykorzystywanego w roli uchwytu. Jako spoiwa można użyć kawałka plasteliny lub mocnego, obustronnego plastra. Metoda ta zapewnia dobry chwyt, ale podobnie jak w przypadku podstawki, czasami może być dość trudno pomalować co bardziej ukryte szczegóły.

Wybór metody pozostawiam panom malarzom...

Paleta

Wybór odpowiedniej palety jest dość ważną sprawą. Idealna powinna być biała albo bardzo jasna (ale biała jest najlepsza) i gładka. Nie musi być duża, dobrze nadaje się do tego celu fragment talerza (tzw. skorupa – proszę nie rozbijać dobrych naczyń) lub kawałek białego plastyku. Nie nadają się wszelkiego rodzaju tekturki, gdyż wchłaniają wodę lub rozpuszczalnik.

Trochę pomyślunku

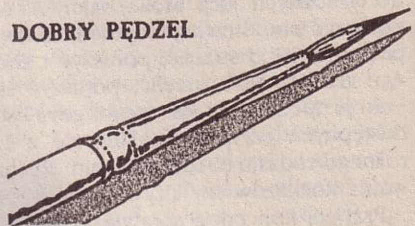
Stoi więc przed nami jakaś figurka. Może przedstawia rycerza, może złodzieja, a może zwierzoczłeka. W garści trzymamy pędzel, obok stoją farby. Jednak zanim zaczniemy pacykowanie, musimy sobie odpowiedzieć na pewne pytanie – jak ma wyglądać gotowy model? Nie ma bowiem nic gorszego, niż miniaturka pomalowana bez składu i ładu – tu zielony, tam czerwony, a jeszcze gdzie indziej niebieski. Pstrokacizna rodem z jarmarku w Dziurze Górnej. Musimy zastanowić się nad doborem barw, pasujących do malowanego modelu. Inaczej wyglądać będzie muzyk, a inaczej zahartowany w bojach łowca przygód. Warto sięgnąć do pism specjalizujących się w prezentacji modeli, gdzie można znaleźć przykłady malowań. Są to min. White Dwarf, Forge, Wargames Illustrated.

Pędzle w dłoń (nareszcie!)

Zastanowiliśmy się już nad tym, jak ma wyglądać figurka, nad którą właśnie pracujemy, dokonaliśmy wyboru pędzla i farb. Czas zabrać się do dzieła. Na początek radziłbym zacząć malować jakiś mniej cenny model, by w razie ewentualnej porażki nie zdruzgotał nas ciężar poniesionych wydatków. Nakładamy nieco farby na paletę, rozcieńczamy ją (tu już każdy z was będzie musiał eksperymentalnie ustalić właściwe proporcje) i w powstałym roztworze zanurzamy pędzel... No właśnie, zanurzamy pędzel w farbie – jak głęboko? Odpowiedź brzmi – niezbyt. Włosie pędzla powinno być pokryte farbą nie więcej niż w 1/3, maksymalnie 1/2 długości.

Istnieją dwie szkoły malowania. Pierwsza z nich mówi, że zaczynamy od nakładania kolorów najjaśniejszych, druga, że od tych, które zajmują największą powierzchnię. Tak naprawdę nie ma to większego znaczenia. Malujemy model barwami podstawowymi, nie dbając na razie o szczegóły. Na tym etapie ważne jest jedynie równe i staranne położenie warstwy farby. Zanim pomaluje się sąsiadujące ze sobą obszary, dobrze jest odczekać do momentu, w którym kolor nałożony jako pierwszy zdąży już wyschnąć. Unikniemy w ten sposób zacieków i zabrudzeń.

DOBRY PĘDZEL



Zauważycie zapewne, że czasami niezbędne będzie użycie dwóch lub trzech warstw rozcieńczonej farby, zamiast jednej warstwy nie rozcieńczanej lub rozcieńczonej w małym stopniu. Robi się tak po to, by uniknąć zalania drobnych szczegółów modelu. Zbliżona sytuacja wystąpi również przy malowaniu pewnymi kolorami, zwłaszcza różnymi odcieniami żółtego. Niektóre kolory są bowiem dość rozcieńczone „fabrycznie" – to efekt stosowania określonego pigmentu.

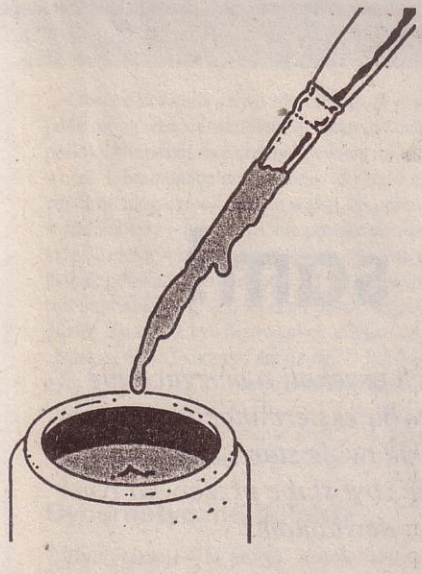
Kiedy cała figurka zostanie już pomalowana kolorami podstawowymi, nadszedł czas na jej „upiększanie". Zorientowaliście się zapewne, że to, co stoi przed wami jest zaledwie półproduktem. Oczywiście – można go pozostawić w takim stanie, ale moim zdaniem malowanie modeli jedynie w kolorach podstawowych to zajęcie bezsensowne.

Opisywane poniżej techniki malarskie są przeznaczone dla osób, które pomalowały już kilka figurek, nabyły więc nieco doświadczenia. Zanim zacznie się z nich korzystać, dobrze jest solidnie opanować podstawy.

Cieniowanie

Wykorzystanie tej techniki umożliwi nam nadanie malowanym figurkom większej wyrazistości, głębi. Technika ta polega na nadaniu zagłębieniom modelu ciemniejszego koloru niż barwa podstawowa danego obszaru. Mówiąc prościej, jeżeli kolor płaszcza jest zielony, to fałdy w nim powinny być pomalowane farbą zieloną o odcieniu ciemniejszym.

Istnieją co najmniej dwa sposoby cieniowania. Pierwszy z nich polega na wy-



korzystaniu tzw. *ink washów*. *Ink* jest bardzo rozwodnioną wersją farby. Kryje się nią cały cieniowany obszar, a on wnika w zagłębienia, nadając im ciemniejszy kolor. Wadą tej metody jest zdarzające się zalewanie fragmentów powierzchni, których nie chcemy cieniować używanym w danym momencie *inkiem*. Tak naprawdę nadają się one idealnie do obszarów niewielkich, bądź pokrytych w całości futrem, sierścią lub włosami.

Używając *inków* należy pamiętać o jednej, bardzo ważnej sprawie. Pomimo rzadkiej konsystencji *inków*, pigment w nich zawarty jest bardzo silny. Jeżeli przed wykorzystaniem tej niby farby jej nie rozcieńczymy, po wyschnięciu nada on całemu obszarowi znacznie ciemniejszy kolor. Można temu zapobiec dodając do *inku* więcej wody.

Drugim sposobem, znacznie trudniejszym, ale dającym lepsze rezultaty jest mieszanie poszczególnych kolorów. Do farby podstawowego koloru dodajemy bądź odcień ciemniejszy, bądź farbę czarną, by osiągnąć pożądaną barwę. Najciemniejszy kolor nakładamy jako pierwszy, stopniowo rozjaśniając go przy zbliżaniu się do fragmentów powierzchni, które powinny być jaśniejsze. Metoda ta jest trudniejsza do opanowania, ale umożliwia ładne pomalowanie dużych powierzchni, w rodzaju wspomnianego wcześniej płaszcza, bez wykorzystania do tego celu kłopotliwych w tym przypadku *inków*.

Rozjaśnianie

Ta metoda jest przeciwieństwem sposobów opisanych powyżej. Używamy jej do symulowania efektów gry światła na wystających częściach modelu. Wykorzystana razem z cieniowaniem zapewnia najładniejsze wykończenie malowanej figurki. Podobnie jak w przypadku cieniowaniu, istnieją dwie metody nakładania rozjaśnień. Pierwsza z nich polega po prostu na mieszaniu farb. Tym razem kolor zaczynamy nakładać w tym miejscu, w którym skończyliśmy cieniowanie. Staramy się osiągnąć płynne przejścia pomiędzy poszczególnymi odcieniami tej samej barwy, dodając do koloru podstawowego więcej bieli w miarę przechodzenia do coraz bardziej wypukłych elementów malowanej powierzchni.

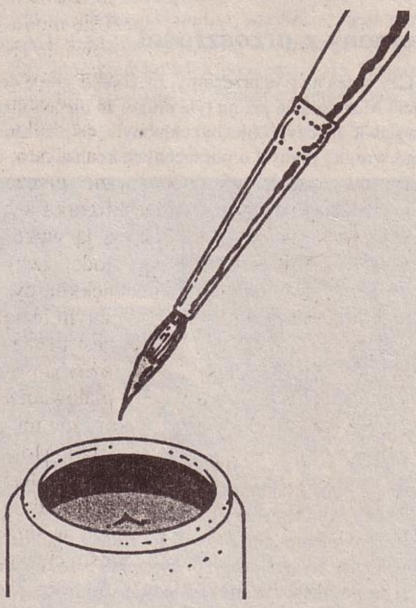
Warto jest w tym momencie napisać coś o tak zwanych *glaze'ach*. Jest to rodzaj farb zbliżony do *washów*. Mają podobną konsystencję, ale służą do innych celów. Zauważycie prawdopodobnie, że w czasie rozjaśniania i cieniowania przejścia pomiędzy poszczególnymi odcieniami tej samej barwy z reguły nie są płynne. Można temu zaradzić, malując obszar przenikania się kolorów rozcieńczonym *glazem* odpowiedniego koloru. Osiągnięcie właściwego efektu nie jest proste, zależy głównie od praktyki i doświadczenia, ale przekonacie się sami, że wraz ze wzrostem waszych umiejętności stanie się to dość proste.

Innym, znacznie szerzej wykorzystywanym sposobem jest tzw. malowanie suchym pędzlem. Brzmi to dość dziwnie, ale przynosi doskonałe rezultaty. Technika ta polega na „szorowaniu" prawie suchym pędzlem po wystających elementach malowanego obszaru figurki. Rozpoczynamy od wyboru właściwego odcienia farby, maczamy w nim pędzel, po czym dokładnie wycieramy go o chusteczkę higieniczną. Czynność tę powtarzamy do momentu, w którym pędzel będzie za sobą pozostawiał jedynie słabiutki ślad barwnika. Tak przygotowanym pędzlem przeciągamy kilkakrotnie po malowanym fragmencie modelu. Drobne szczegóły zostaną pokryte warstwą farby o minimalnej grubości. Poprzez kilkakrotne powtarzanie tej czynności, używając coraz jaśniejszych odcieni, możemy nałożyć bardzo subtelne rozjaśnienia. Chciałbym tylko dodać, że pędzle wykorzystywane w tej metodzie szybko się niszczą. Najlepiej jest do tego celu przeznaczyć stare bądź tanie pędzelki.

Najlepsze efekty rozjaśnienia daje połączenie opisanych powyżej technik. Najpierw stosujemy malowanie suchym pędzlem, po czym wszelkie niedokładności i zabrudzenia likwidujemy metodą mieszania farb.

Poniżej znajdziecie tabelę, w której pokazałem, jakich kolorów powinno się używać przy mieszaniu barw. Oczywiście, nie traktujcie tego jak wyroczni. Są to po prostu kombinacje barw, które mi odpowiadają najbardziej, ale nic nie stoi na przeszkodzie, byście trochę poeksperymentowali.

Za miesiąc malowanie szczegółów.



Kolor, jaki chcemy osiągnąć	Kolor podstawowy	Kolor cieniowania	Kolor rozjaśnienia
Biały	Bardzo lekko szary	Lekko szary	Biały
Czarny	Bardzo ciemnoszary	Czarny	Czarny zmieszany z bardzo ciemnoniebieskim i białym
Czerwony	Czerwony	Czerwony z brązem	Pomarańczowy i żółty
Żółty	Żółty	Żółty z pomarańczowym	Żółty i biały
Niebieski	Niebieski	Ciemny niebieski	Niebieski z białym
Pomarańczowy	Pomarańczowy	Pomarańczowy z czerwienią, czasami fioletem	Pomarańczowy, żółty, biały
Zielony	Zielony	Zielony i ciemna zieleń	Zielony i żółty
Szary	Szary	Ciemnoszary, czarny	Szary, jasno szary, biały
Skóra	Rozjaśniony brąz zmieszany z ochrą i pomarańczem	Więcej brązu i ochry	Rozjaśniony brąz zmieszany z ochrą, pomarańczem i bielą

Aleksandra Michalska

Mistrzu, broń się sam!

Zły dzień, punku? Irytuje cię ta banda żądnych krwi, zadrutowanych psycholi o mózgach nie skalanych myślą? Chciałbyś przeprowadzić mniej lub bardziej selektywną eksterminację tych ramboidalnych półkretynów z ostrymi objawami cyberpsychozy? Wszystkie twoje stare, sprawdzone sposoby na pozbawienie grupy pewności siebie zawiodły, okazały się zbyt słabe przeciwko tym kwalifikującym się jedynie do dostosowania osobowości dewiantom?

Jeśli na wszystkie powyższe pytania możesz odpowiedzieć twierdząco, to właśnie do ciebie jest adresowany ten tekst. Mistrzu, broń się sam! Znajdziesz tu kilka pomysłów, jak sprawić, by twoi gracze zaczęli się zastanawiać nad każdym krokiem, nie wiedząc, za którym rogiem czyha śmierć z dużą spluwą w kościstej garści. Dysponujesz przecież całkiem pokaźnym arsenałem środków mogących skutecznie obrzydzić życie każdej, nawet ponadprzeciętnie przepakowanej postaci.

Demony z przeszłości

Czy byłeś na tyle przezorny, by zmusić grupę do napisania historii postaci? Może gracie już na tyle długo, że niepokonani bohaterowie zdążyli wsławić się czymś niezbyt chlubnym, co przysporzyło im nieprzejednanego wroga? Pomyśl o porzuconych kochankach, oszukanych fixerach... Jeśli masz szczęście, to być może nawet skompromitowali kiedyś jakiegoś urzędnika korporacji. Zresztą, kto powiedział, że coś takiego wydarzyło się naprawdę? Być może to tylko oszczerstwa, podłe kalumnie... Jak mi przykro... Ale efekt ten sam.

Zwróć uwagę na niezbyt potężnych, za to bardzo zajadłych przeciwników – co stoi na przeszkodzie, aby urośli w siłę? Gdyby na przykład zdobyli paru wpływowych sprzymierzeńców, zarobili dużo pieniędzy i tak wyekwipowani rozpoczęli polowanie na twoich, zupełnie spokojnych o swój los milusińskich mogliby stanowić realne zagrożenie dla grupy.

Nikt taki nie przychodzi ci do głowy? W takim przypadku proponuję cokolwiek niezgodny z zasadami fair-play chwyt: słyszałeś może takie wyrażenie – „grzechy ojców"? Gracze protestują, w historii ich postaci nie ma o czymś takim nawet wzmianki? Przecież oni o tym nie wiedzieli! Nawet najukochańszy ojciec, najcudowniejsza matka nie będą się spowiadać swojemu potomstwu ze zdrady, morderstwa, defraudacji czy dowolnego, wymyślonego przez ciebie przestępstwa.

A propos matek: warto niekiedy zastanowić się, czyim naprawdę synem jest nasz bohater. Wiem, że rozterki duchowe są obce przeciętnemu maniakowi militarystycznemu z działkiem większym od niego samego, ale w niektórych sytuacjach powinowactwo staje się dość ważne. Weź pod uwagę zróżnicowaną obyczajowość klanów nomadzkich – tu też oczywiście możesz się odwołać do historii postaci, zwłaszcza istniejących w niej białych plam.

Niektórzy gracze, kiedy narobią sobie kłopotów, w sprytny sposób odcinają się od swojej przeszłości. Chirurgia plastyczna, nowe dokumenty i znów można bawić się jak wcześniej.

Zadowolony z siebie, przekonany o swoim bezpieczeństwie gracz będzie podwójnie przerażony, gdy ktoś odkryje jego prawdziwą tożsamość. Wtedy, nawet największy twardziel zacznie popełniać rażące błędy, aż w końcu któryś z jego dawnych lub obecnych wrogów zaopiekuje się nim w jakiejś ciemnej uliczce. Urocza wizja, prawda?

Fałszywi przyjaciele

Niekiedy w grupie daje się zauważyć skłonność do nadmiernego wykorzystywania kontaktów – twoich NPC-ów. Objaw ten, sam w sobie pozytywny, na dłuższą metę staje się bardzo uciążliwy. Kiedy stwierdzasz, że musisz sam rozwiązać za graczy problemy, które z tak wielkim zaangażowaniem przed nimi piętrzyłeś, to znaczy, że nadszedł czas na brutalne pozbawienie ich całej szczenięcej ufności, którą darzą inne, w szczególności te kierowane przez ciebie postacie. Każdy znajomy jest potencjalnie niebezpieczny. Pomyśl tylko: fixer sprzedający uszkodzony cybersprzęt, solo wynajęty w celu zmuszenia grupy do ostatecznego zaprzestania działalności, szantaże, zdrady, malwersacje. W ciągu dwóch sesji jesteś w stanie zmienić pełnych werwy komandosów w sfrustrowanych, zgorzkniałych i ostrożnych weteranów.

Zastanawiające jest też stosunkowo rzadkie korzystanie z możliwości, jakie daje wprowadzenie do gry choćby jednego, za to agresywnego boostergangu. Kilka celnych strzałów oddanych przez naćpanych, zcyborgizowanych motocyklistów, gdzieś w strefie walki, powinno dać do myślenia nawet najmniej bystrym osiłkom. Jednak w gangach najpiękniejsze jest to, że nie potrzebujesz nawet pretekstu, aby zaatakowały grupę; możesz więc zareagować, gdy sprawy zaczynają ci się wymykać spod kontroli. Poza tym jedno czy dwa ciężkie pobicia mogą stanowić remedium na zbytnią niefrasobliwość początkującego cyberpunka.

Kradzieże

Często jednak masz do czynienia z sytuacją, gdy postacie z rzadka tylko wychylają czubek nosa ze swojego ufortyfikowanego schronienia, kiedy forsy mają tyle, że sami już nie wiedzą, co z nią robić. Ty jednak na pewno masz mnóstwo pomysłów na zagospodarowanie ich zasobów finansowych. W mniej naglących przypadkach wystarczy kilka podróży, kupno pojazdu, broni, czy parę większych łapówek, jednak większość przepakowanych bohaterów dysponuje astronomicznymi wręcz sumami, których nie można w szybki sposób wydać. Wtedy najodpowiedniejszym zagraniem jest wpuszczenie do sieci dobrego netrunnera zaopatrzonego w numery kont naszych milionerów. Oczywiście zadbaj o to, by gracze dowiedzieli się o kradzieży dopiero wtedy, kiedy będą naprawdę pilnie potrzebowali pieniędzy. Innym, mniej finezyjnym (za to skutecznym – w szczególności przeciw tym, którzy mają dużo gotówki) sposobem na kontrolę budżetu grupy są prewencyjne, okresowe napady rabunkowe. Możesz tu wcielać w życie ideologię Robin Hooda – zabierać bogatym, czyli graczom, a oddawać biednym – NPC-om. Gorzej, jeśli gracze stwierdzą, że to oni są tymi biednymi i role się odwrócą, ale i na to są metody.

Nieustępliwe prawo

Wymiar sprawiedliwości AD 2020 nie jest rychliwy, wynika to z braku chętnych do pracy w odpowiednich organach ścigania (trudno się temu dziwić, zakładając, że po świecie krąży banda takich psychopatów jak twoja grupa). Niekiedy jednak udaje się wyegzekwować przepisy zapisane w Ujednoliconym Prawie Cywilnym. Sam kodeks zawiera 16 paragrafów, z których każdy został przez naszych bohaterów już wielokrotnie złamany. Muszą być więc przygotowani na to, że kiedyś powinie im się noga. Czemu nie teraz? Nawet jeśli w danym momencie nie zostali złapani na gorącym uczynku, to kto może być pewien, że zupełnie przypadkowo pewien dziennikarz czy artysta fotografik nie uwiecznił wyjątkowo estetycznego graffiti na pobliskiej ścianie. A może gracze byli na tyle zapobiegliwi, że zarejestrowali swoje egzemplarze broni? A gdyby zidentyfikowano pistolet, z którego zastrzelono tego Bogu ducha winnego chłopaka, leżącego w zaułku z kilkoma dziurami w żywotnych organach?

Obecne prawodawstwo nie oferuje zbyt szerokiego wachlarza atrakcji, jakie mogą stać się udziałem nielicznych pechowców zatrzymanych przez policję. Niemniej możesz być pewien, że ukarany dostosowaniem osobowości i braindance'em osobnik wyjdzie z komory kriotonicznej jako zupełnie inny człowiek. Nie wahaj się przed zastosowaniem najwyższego wymiaru kary – nikt nigdy nie powiedział, że bohaterowie nie umierają na krześle elektrycznym albo z ręki egzekutora stanowego. Na twoim miejscu jednak pohamowałbym się przed wygnaniem postaci z miasta – nie chciałbyś chyba, żeby gracz, którego postać została zmuszona do osiedlenia się gdzieś z dala od cywilizowanych miejsc, zanudzał cię pytaniami w stylu: „Mistrzu Gry!!! Czy coś się dzieje?". Już widzę, jak coraz bardziej znużonym głosem, raz za razem odpowiadasz: „Tak. Widziałeś ostatni okaz królika po tej stronie Missisipi". Z drugiej strony, co bardziej energiczni gracze będą usiłowali usunąć implant wygnania, co zaprowadzi ich do kliniki ripperdoca – miejsca, gdzie wiele rzeczy może się zdarzyć.

Cybernetyczne defekty

Cyborgizacje – to jest to, co solo lubi najbardziej. W słabo oświetlonym gabinecie konowała, na improwizowanym stole operacyjnym dokonuje się najbardziej skomplikowanych zabiegów neurochirurgicznych. Ingeruje się w centralny układ nerwowy, dokonując w nim ogromnych, nieodwracalnych zmian. Modyfikuje się metabolizm i funkcjonowanie gruczołów dokrewnych, eksperymentuje na ludzkich odruchach. Czasami coś może się nie udać. Czy to takie dziwne? Pomyśl, ilu operacjom musi się poddać postać, aby osiągnąć wymarzony wygląd i zachowanie Robocopa, i jak wielkie ryzyko się z nimi łączy. Gracze podejmują je bez chwili zastanowienia, widząc oczyma duszy, jak triumfalnie dopisują kolejne cyfry na swojej karcie postaci, śniąc na jawie o czynach, których dokonają dzięki nowej generacji Kerenzikovów, czy świeżo wydanych chipów z najrozmaitszymi, przydatnymi w życiu umiejętnościami. Jeden czy dwa wszczepy nigdy jeszcze nikomu nie zaszkodziły. Jeśli jednak twoja grupa, będąc na złomowisku, staje w bezruchu w celu ukrycia się przed wrogiem i – co więcej – trick ten skutkuje, znaczy to, iż powinieneś zacząć zapobiegać cyberpsychozie, której pierwsze objawy zdołałeś już ujrzeć. Niemniej, nie ma też przeszkód, abyś je zignorował, tym bardziej jeśli planujesz dla graczy bliskie spotkania trzeciego stopnia z psychosquadem.

Istnieje jednak kilka dość radykalnych sposobów na zmniejszenie zawartości chromu i krzemu w organizmach naszych półrobotów. Każda z tych metod wywodzi się ze starej jak świat Szkoły Ciosów Poniżej Pasa. Pierwsza z nich nie jest wysublimowana – nasz doktorek okazał się jeszcze większym partaczem, niż można było się spodziewać. Jak to mówią? Operacja się udała, tylko pacjent zmarł? Oczywiście nie musisz od razu zabijać postaci – wystarczy, że uczynisz ją kaleką na resztę życia – myślę o zwolnionym refleksie, tikach nerwowych, częściowym paraliżu i innych dość uciążliwych dolegliwościach tego typu. Być może to nie ripperdoc zawinił, czy to możliwe, żeby tak zachwalany przez fixera sprzęt okazał się wadliwy? Problemy z cyberacjami nie muszą się ujawnić natychmiast. Z biegiem lat wciąż stymulowany metabolizm mógł ulec zachwianiu tak poważnemu, że niemożliwe się stało właściwe dostrojenie wszczepu. Także tak lubiana i powszechnie stosowana nanotechnika może okazać się niebezpieczna dla zdrowia i życia, niewielki błąd w konstrukcji nanooperatorów mógłby mieć groźne następstwa. Nanoidy tamowałyby krwawienia w najmniej oczekiwanych momentach, odcinając, na przykład, dopływ krwi do mózgu, splecenie łańcuchów polimerowych z żywą tkanką mogłoby uszkodzić DNA jednej z komórek, która zaczęłaby się dzielić w zawrotnym tempie, jako jedyny objaw dając niebolesny guzek. Kiedy takich guzków pojawiłoby się więcej, być może nasz superkomandos przestałby je bagatelizować i poszedł do lekarza – naturalnie tylko po to, by usłyszeć, że jest chory na raka.

Nowotwory są uleczalne, ale kuracja powinna zniechęcić najbardziej wiernego wyznawcę cybertechnologii.

Zabójcze nałogi

Kiedy implantacje okażą się zabójcze dla zdrowia lub po prostu nieskuteczne, gracze z pewnością sięgną po narkotyki, dając pole do popisu dla twojej inwencji.

Każdy organizm inaczej reaguje na środki dopingujące czy uśmierzające. Zauważyłeś z pewnością w twojej grupie skłonność do brania ogromnych dawek endorfiny lub stymulantów zgodnie z niezbyt słuszną zasadą: im więcej, tym lepiej? Przecież oni ryzykują przedawkowanie! Środki te pochodzą z różnych, często niepewnych źródeł, mogą być zanieczyszczone i mieć mnóstwo rozmaitych, bardzo nieprzyjemnych skutków ubocznych! Czy możesz pozwolić, aby w tak głupi sposób niszczyli swoje zdrowie, zdążali prosto ku niechybnej śmierci?! Oczywiście, że tak! Przecież mają wolny wybór, ty jedynie musisz czekać, aż uzależnienie stanie się faktem dokonanym. Słyszę już te deklaracje spanikowanej grupy: „No to ja idę na odwyk!". Nie oszukujmy się, ilu narkomanom udało się wyjść z nałogu? Bardzo nielicznym. Nie odbieraj jednak graczom nadziei, być może to właśnie oni będą należeli do grupy szczęśliwców, którzy zerwali z tym wyniszczającym przyzwyczajeniem. Kurację odwykową możesz połączyć z ogólną przebudową osobowości bohatera – nie zapominaj, jakie możliwości daje ci braindance. Kilkaset tysięcy bogato ilustrowanych przykładami powtórzeń hasła: „narkotyki szkodzą" może zmienić każdego ćpuna w wyjątkowo zagorzałego wroga wszelkich psychodelicznych chemikaliów. Następnym razem, kiedy zalejesz rynek jakimś pokątnie fabrykowanym świństwem, twoja grupa, zamiast snuć się po ulicach z zamglonymi oczami i strzykawką w dłoni, stanie po stronie władz, angażując się w walkę z bynajmniej nie bezbronnymi, chronionymi przez gangi dealerami.

Myślę, że jeśli wprowadzisz w życie choć kilka z powyższych rad twoi gracze staną się dużo bardziej znośni. Zabierz im kostki – będziesz mógł lepiej kontrolować sytuację, wprowadź zasadę, że wszystko co zostało powiedziane podczas sesji, a nie poprzedzone deklaracją „poza grą" jest uznawane jako wypowiedź postaci – będą musieli pilnować, co i do kogo mówią. Jeśli jesteś wystarczająco złośliwy, dokonaj mniej lub bardziej losowego wyboru jednego straceńca, którego przez całą grę będzie prześladował pech. To właśnie jemu będzie zacinała się broń i psuł motor. Możesz też, dla równowagi, w podobny sposób ustalić jednego, nad którym będzie czuwała opatrzność – ale jeśli nie chcesz, nie musisz, oczywiście, tego robić.

Pamiętaj, brak skrupułów działa na twoją korzyść. Gracze uważają, że postępujesz nie fair? Czy ktoś kiedykolwiek powiedział, że masz taki obowiązek? Życie w miastach AD 2020 jest brutalne i lepiej żeby byli tego świadomi, prawda, punku?

■



Ramon Valbuena i Peter Christian

ELEKTRYCZNE KOSZMARY

Tłum. Jacek Brzeziński

Artykuł zaczerpnięty z pisma Interface

W „starych dobrych czasach" jedynymi możliwościami ucieczki od rzeczywistości były alkohol, narkotyki, telewizja i gry fabularne. Lecz mroczne lata początku XXI wieku wprowadziły na ten rynek dwa nowe produkty, które stały się całkowitym przełomem. Tych, którzy korzystają z pierwszego z nich, nazywa się drutogłowcami lub mózgoszarpami. Drugi – to wirtualna rzeczywistość i elektroniczne sny, zazwyczaj zwane braindance'em.

Odrutowanie

Pierwsze eksperymenty w tej dziedzinie przeprowadzono już w latach 60. na szczurach i małpach, a w 70. na ludziach. Pierwszy raz wykorzystano tę metodę w celach innych niż medyczne w systemie więziennym wczesnych lat 2000. Do głowy człowieka skazanego na dożywocie przytwierdzano elektroniczny przekaźnik. Była to prosta operacja, nie wymagająca zupełnie użycia chirurgii. Kilka przewodów i zdalne sterowanie umożliwiało wysłanie bodźca emocji (np. strachu) w sytuacji, w której więzień stawał się agresywny. Strażnicy więzienni szybko zrozumieli, jakie korzyści płyną ze stosowania tego systemu. Nauczyli się utrzymywać więźniów w spokojnym, zrelaksowanym stanie, wysyłając przez cały czas odpowiedni sygnał do ich mózgów. W zatłoczonych więzieniach tego okresu odrutowanie szybko rozprzestrzeniło się, jako najtańszy i najprostszy sposób na utrzymywanie więźniów pod kontrolą. Wkrótce zaczęto odrutowywać nie tylko przestępców z dożywociem, lecz także tych, którzy mieli długie wyroki lub byli recydywistami. To, co musiało się stać, wydarzyło się wreszcie w roku 2005, gdy więźniowie posiadający elektroniczne wszczepy zostali wypuszczeni na ulice. Okazało się, że są uzależnieni od odrutowania, a pozbawieni nakładek, starali się jak najszybciej znaleźć inny, zastępczy nałóg. Uliczni fixerzy szybko dostosowali się do ich żądań – wymyślili bezpośrednie elektryczne pobudzanie ośrodka przyjemności w mózgu. Rozpętało się piekło.

Hardware

Odrutowanie jest na całym świecie nielegalne, lecz łatwo jest skonstruować potrzebny do niego sprzęt. Wielu fixerów nie zajmuje się tym procederem, choć ich powody są raczej praktyczne, a nie humanistyczne: osoba podpięta pod drut nie potrzebuje już niczego więcej, jest więc jednorazowym klientem, podczas gdy na przykład narkoman jest klientem stałym. Oczywiście, niektórzy dealerzy znaleźli sposoby na obejście tego problemu.

Specjalnie zmodyfikowane złącza interface'u są wizytówką druciarza; są one podłączane bezpośrednio do ośrodka przyjemności w mózgu i nie można ich używać do niczego innego. Zmodyfikowanie małego kompletu baterii (50 e$) lub domowego transformatora (100 e$), tak aby można go było podpiąć, wymaga *przeciętnego* testu elektroniki. Krytyczny pech powoduje przepalenie urządzenia i uszkodzenie mózgu (INT -1, REF -1). Przy ustawieniu wysokiej mocy, komplet baterii wystarczy na tydzień, a transformator – na miesiąc. Przy niskiej mocy, wytrzymają one trzy razy dłużej. Większość dostępnych na czarnym rynku zestawów sprzedawana jest z ukrytym przewodem, który przepala się po 1-3 dniach używania. Urządzenie jest zamknięte, a wymiana przewodu wymaga testu elektroniki przeciw liczbie 12. Oczywiście fixer, który ci to sprzedał, liczy, że przyjdziesz do niego, aby wymienić kabel. Pobiera za to opłatę k10 x 100 euro, a urządzenie będzie działać przez kolejne 1-3 dni. Oczywiście weźmie więcej, jeśli będzie wiedział, że musisz mu zapłacić. Za 5 000 – 25 000 euro niektórzy wymienią przewód na taki, który się nie przepala (test elektroniki przeciw 12), dzięki czemu urządzenie będzie działać do chwili, gdy wyczerpią się baterie. Wysoka cena jest spowodowana faktem, że odrutowanie to praktycznie samobójstwo. Na wysokiej mocy ofiara umiera z pragnienia po 2-3 dniach. Fixer, który sprzedaje zestaw druciarski bez bezpiecznika czasowego jest zgodnie z prawem winien morderstwa.

Początkowo używano tego rodzaju urządzeń do kontrolowania więźniów. Niektóre korporacje i gangi wciąż stosują je do tego celu. Jeśli postać posiada zainstalowane jakiekolwiek cyberacje neuralne, wszczepienie drutu sterowanego radiem kosztuje 1500 euro (bez utraty człowieczeństwa). Jest to realne zagrożenie („Rób co mówię, albo sprawię, że będziesz pragnął śmierci!").

Szczęście i radość

Druciarz używa chipów interface'u lub specjalnej przystawki, która łączy się z jego ośrodkiem przyjemności w mózgu. Podłączony jest szczęśliwy, zrelaksowany i spokojny. Większość druciarzy zaczyna, nastawiając swe aparaty na małą moc. Są wów-

czas szczęśliwi i zadowoleni, mogą reagować naturalnie na otoczenie. Nie muszą wykonywać rzutów zachowawczych w przypadku szoku, strachu lub bólu, dzięki czemu są szczęśliwymi (i często niebezpiecznymi) osłami.

Za każdym razem, gdy druciarz podłącza się, i za każdą godzinę, w czasie której jest podpięty, musi przeprowadzić test nałogu (patrz niżej). Jeśli test nie powiedzie się, za następnym razem, gdy użyje urządzenia, ustawi moc na wyższą o jeden poziom. Jest nałogowcem. Przy średnim ustawieniu otrzymuje on modyfikator -2 do wszystkich rzutów kostką. Poza tym, za każdym razem, gdy włącza aparat i za każdą godzinę, w ciągu której jest podpięty, musi przeprowadzić test nałogu ponownie. Jeśli test znów się nie powiedzie, wpadł on w uzależnienie wysokiej mocy.

Druciarz na wysokiej mocy jest katatonikiem. Przyjemność zagłusza naturalny instynkt przeżycia. Druciarz praktycznie siedzi we własnych odchodach (aktywacja drutu często zwalnia zwieracze) i umiera z pragnienia, jeśli prąd nie zostanie wyłączony. „Mądrzy" druciarze czasem podłączają się do kroplówki, dzięki czemu przeżywają jeszcze tydzień lub dłużej. Życie nie interesuje ich aż tak bardzo, by chcieli napełniać ją ponownie.

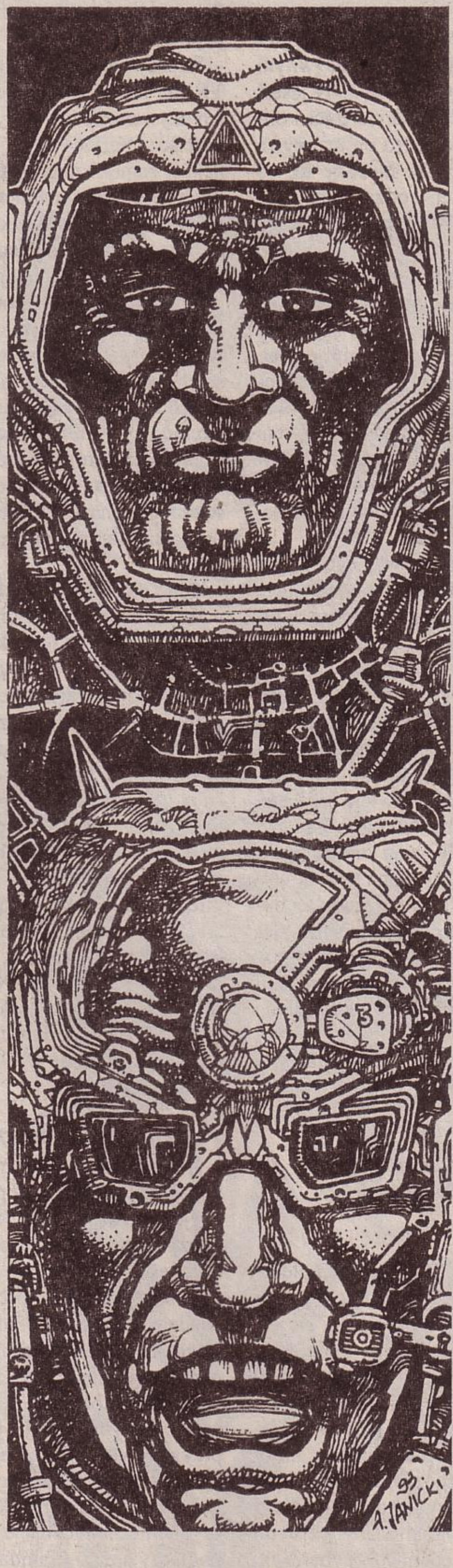
Uzależnienie

Osoba, która się drutuje (niekoniecznie dobrowolnie) może się uzależnić. Musi wykonać test Opanowania za każdym razem, gdy otrzyma elektryczny impuls. Za pierwszym razem stopień trudności wynosi 13, za drugim – 14, za trzecim – 15 itd., zwiększa się o +1 za każdym razem. Jeśli któryś test Opanowania się nie powiedzie, bohater zostaje drutogłowcem i jego jedynym celem staje się otrzymanie następnego impulsu. Sugerujemy, żeby mistrz gry przejął kontrolę nad postacią, chyba że gracz jest wspaniałym aktorem, który chce odegrać upadek swej postaci na dno.

Nałogowiec musi otrzymać „impuls" co K10+OP godzin, podczas których nie śpi. Jeśli nie otrzyma go na czas, zmniejsz jego OP o 1 punkt i rzuć kostką ponownie, by ustalić kolejny odstęp czasu. Impuls przywraca utracone OP. Jeśli spadnie ono do 0, bohater zmienia się w kłębek nerwów. Większość aparatów druciarskich jest nie w pełni sprawna. Rzuć 1k10 za każdym razem, gdy aparat taki jest używany ponad godzinę. Jeśli wypadnie 1, bohater traci 1 punkt INT.

Nałogowiec może próbować wyleczyć się z nałogu. Jeśli wytrzyma 3 dni (72 godziny) bez „podłączenia", oznacza to, że może wyzdrowieć. Większość ludzi spędza drugą połowę tego czasu w kaftanie bezpieczeństwa. MG w tajemnicy testuje wytrzymałość bohatera. Jeśli wynik wyniesie co najmniej 26, bohater jest zdrowy i traci na stałe 1 punkt OP. Jeśli wynik rzutu mieści się pomiędzy 16 a 25, bohater pozbył się nałogu, lecz za każdym razem, gdy znajdzie się w stresowej sytuacji (na przykład, gdy będą do niego strzelać...), musi przeprowadzić test INT (stopień trudności = 15). Jeśli się on nie uda, uzależnienie powraca i trzeba całą operację rozpocząć na nowo. Natychmiast potrzebuje impulsu, a rzut kostką określa odstęp czasu, jaki wytrzyma do otrzymania następnego.

Jeśli wynik testu wyleczenia się z nałogu wynosi 15 lub mniej, bohater traci na stałe k6 punktów swej INT, OP, REF i EMP (rozdziel k6 punktów pomiędzy te współczynniki, dowolnie). Wciąż jest nałogowcem, a gracz musi zadecydować, czy chce spędzić kolejne 3 dni w kaftanie bezpieczeństwa. Jeśli w którymkolwiek momencie jakakolwiek cecha spadnie na stałe do 0, bohater natychmiast umiera.



Braindance: wirtualne życie

„Wszystkie braindance'y są bardziej ekscytujące od normalnego życia, a widz ma pewność, że na końcu zwycięży!"

Początków braindance'u należy szukać w latach 90., kiedy to zaczynała się rozwijać „wirtualna rzeczywistość". Już wtedy grafika komputerowa osiągnęła jakość, która umożliwiała osobie noszącej „hełm wirtualnej rzeczywistości" i czujniki, poruszanie się i interakcję z wygenerowanym przez komputer obrazem świata. Jednakże dopiero w roku 2010 interface pomiędzy człowiekiem i komputerem osiągnął doskonałość umożliwiającą komputerom elektroniczne zapamiętywanie ludzkich przeżyć, a następnie odtwarzanie ich innemu mózgowi. Wówczas nic już nie stanowiło przeszkód, aby braindance stał się najpopularniejszym rodzajem rozrywki. Jest jego 5 rodzajów: chipy przeżyć, chipy wspomnień, chipy otoczenia, wirtualna rzeczywistość i gościnna rzeczywistość.

Hardware

Najwcześniejsze urządzenia do braindance'u wymagały, by użytkownik posiadał złącza interface'u. Dzisiejsze są przeważnie wyposażone w elektrody lub „czepki". Sam zestaw waży około pół kilograma i jest wielkości starego przenośnego odtwarzacza CD. Można go postawić na stole lub nosić przypięty przy pasie. Modele elektrodowe lub sprzęgowe posiadają przewód, który podłącza się do sprzęgu użytkownika, bądź też kończy się zestawem elektrod przymocowywanych do skroni. Modele elektrodowe zazwyczaj mają problemy z odbieraniem danych, wobec czego większość producentów przechodzi na aparaty czepkowe. Zamiast elektrod są one wyposażone w specjalne czepki, które są droższe, lecz zapewniają lepszy odbiór wrażeń.

Chipy braindance'u

Chipy przeżyć są najczęściej spotykane w barach i salonach gier wideo. Zawierają programy, w których użytkownik jest pasywnym jeźdźcem (obserwatorem). Przypominają filmy, w których ty jesteś gwiazdą. Na czas odtwarzania chipa przeżyć, jeździec traci kontakt ze światem rzeczywistym. Wydaje mu się, że to on przeżywa nagrane zdarzenia, rozmawia z ludźmi – zawsze mówiąc to, co trzeba, dokonując właściwych wyborów. Ten rodzaj braindance'u jest pasywnym rodzajem rozrywki i między innymi dlatego wielu ludzi go lubi.

Chipy wspomnień są nieco subtelniejszym rodzajem chipów przeżyć. Również, podobnie jak tamte, zawierają nagrane zdarzenia. Jednak, zamiast wyłączania się ze świata rzeczywistego, użytkownik zapamiętuje zdarzenie tak, jakby naprawdę wziął w nim udział. Podobnie, jak osoba pisząca na klawiaturze bądź prowadząca samochód wspomina randkę z ubiegłej nocy lub wyjazd z ostatniego weekendu, użytkownik chipa wspomina i odtwarza zdarzenia w swym umyśle. Chipy wspomnień są najpopularniejszymi chipami przenośnymi. Osoba korzystająca z nich otrzymuje modyfikator -1 do testów wszystkich umiejętności percepcji i reakcji, z powodu zaburzenia wspomnień.

Chipy otoczenia są nowym wynalazkiem, zdobywającym popularność wśród pracowników biur i ludzi posiadających nudną pracę, w jednym miejscu. Są to halucynogenne doświadczenia, które oszukują zmysły dzięki wpływaniu na podstawowe procesy myślowe. Postać odtwarzająca chip otoczenia postrzega otaczający ją świat odmiennie. Na przykład, urzędnik odtwarzający *Raj Wysp Tropikalnych* nie widzi ścian biura, ani nie czuje swego taniego, metalowego krzesła. Zamiast tego widzi siebie siedzącego w hamaku na słonecznej plaży. Jeśli chce podejść do regału z segregatorami, chip dostosowuje jego percepcję – odsuwa na bok krzak i otwiera szufladę. Chipy otoczenia są subtelne i nie całkowicie przekonujące. Badania wskazują, że wprawdzie zdecydowanie zmniejszają one ładunek stresu pracowników, jednak równocześnie wpływają na spadek wydajności pracy. Korzystanie z tego rodzaju chipów na zewnątrz budynku, poruszając się, jest niebezpieczne, gdyż chip nadpisuje „nieistotne" sygnały odbierane przez mózg. W grze oznacza to, że bohater otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich umiejętności reakcji i percepcji w sytuacjach, w których nie ma oczywistego zagrożenia (wówczas modyfikator spada do -2).

Rzeczywistość wirtualna

Rząd i potężne korporacje mogą zezwalać lub nawet wspomagać elektroniczne odloty, by móc lepiej kontrolować społeczeństwo...

Rzeczywistość wirtualna jest najbardziej wyszukaną i kompletną formą braindance'u. W przeciwieństwie do poprzednich trzech form, VR jest interaktywna. Osoba podłączona do programu VR jest martwa dla świata zewnętrznego. Zamiast tego, żyje w generowanym przez komputer fikcyjnym świecie, który może być tak zwykły lub tak fantastyczny, jak życzyli sobie tego programiści. Rzeczywistość wirtualna jest znacznie bardziej kosztowna od innych rodzajów braindance'u, gdyż wymaga podłączenia do komputera, który posiada moc odpowiednią do utrzymania i zarządzania rzeczywistością (patrz Cyberpunk 2020, str. 180-184). Zdecydowanie ogranicza to liczebność przenośnych projektorów VR. Ogólnie, aby wejść do wirtualnej rzeczywistości, trzeba posiadać modem lub cyberdeck, który umożliwi korzystanie z Sieci. Niektóre VR potrafią obsłużyć jednocześnie tuziny czy nawet setki ludzi. Firma będąca właścicielem komputera pobiera opłatę za wejście do swej rzeczywistości. Największą i najpopularniejszą wirtualną rzeczywistością są Zapomniane Krainy (*Forgotten Realms*™) firmy TSR, Inc. Jest to realistyczna, przygodowa VR fantasy, wypełniona dosłownie tysiącami indywiduów oraz tłumami potworów i ludzi. Jest aktywna od 2009 roku i posiada ponad 1 000 000 stałych gości, z których każdy płaci 1 euro za minutę (rzeczywistą) spędzoną w Krainach. Hardware utrzymujący ten program znajduje się w Lake Geneva, w stanie Wisconsin. Inne firmy zajmujące się grami przygodowymi posiadają podobne światy.

Rzeczywistości gościnne są najnowszym osiągnięciem na rynku VR. Są one jeszcze bardzo kosztowne, lecz bogatych ludzi stać na ich używanie. Projektory tego rodzaju rzeczywistości podłączane są do złącz interface'u tak, jak wszystkie inne chipy braindance'u, jednakże, zamiast nagrania zawierają one komórkowy przekaźnik, łączący je z siecią (pamiętaj o problemach z połączeniem!). Chip jest przez sieć połączony z komputerem zawierającym program wirtualnej rzeczywistości. Komputer ten jednakże generuje obraz, który uzupełnia, a nie zastępuje świat rzeczywisty. Osoba, która siedzi naprzeciwko ciebie w restauracji, rozmawiająca z powietrzem, siedzącym naprzeciw niej, może mieć właśnie randkę z kimś, kto istnieje tylko w jakimś komputerowym banku danych. Rzeczywistości gościnne zostały opracowane przez wojsko jako narzędzie do trenowania żołnierzy. Dzięki nim mogli oni poruszać się po rzeczywistym terenie, wykształcając sobie rzeczywiste mięśnie i wypatrując elektronicznych wrogów, którzy mogli pojawić się za każdym krzakiem. Rzeczywistości gościnne zdobyły pewien rozgłos w chwili, gdy sześcioletni Timmy Cleaver zginął w wypadku samochodowym, gdy próbował uratować lalkę, o której *myślał*, że ją posiada.

Czarnorynkowy braindance

Braindance jest legalny w większości regionów świata. W wielu miejscach jest on jednakże dozwolony tylko dla dorosłych, zazwyczaj od 18 lat. W szczególności, zawsze ograniczany jest dostęp do chipów pornograficznych. W większości miast nie wolno korzystać z chipów otoczenia i rzeczywistości gościnnych w miejscach publicznych. Przenośny projektor chipów kosztuje od 150 – 300 e$. Waży ok. 1 kg i może odtwarzać dowolny rodzaj chipów braindance'u. Za korzystanie z projektora w barze lub łącza wirtualnej rzeczywistości przez BBS płaci się od 0,20 do 2 e$ za minutę. Rzeczywistości gościnne kosztują zazwyczaj 0,20 e$ za minutę i używa się ich całymi godzinami. Starzy wyjadacze wolą korzystać ze złącz interface'u, a nie z elektrod lub czepków. Chipy kosztują od 20 do 50 e$ za zwykłe chipy przeżyć, wspomnień i otoczenia. Czarnorynkowe programy (porno, psychodelia, wzmocnione zmysły) kosztują 2 do 5 razy drożej. Nowe chipy braindance'u mogą być odtwarzane w zwykłym gnieździe za pomocą przetwornika (100 e$, UC=0). Wiele chipów czarnorynkowych, z powodów konstrukcyjnych, przepala się po kilku użyciach (k3). W ten sposób interes wciąż się kręci.

Problem? Jaki problem?

Braindance jest psychologicznie uzależniający. Bohater musi wykonać test empatii (stopień trudności = 6) za każdym razem, gdy użyje projektora. Jeśli jest zadowolony ze swego życia, szczęśliwy i bezpieczny, możesz dodać od +1 do +3 do empatii, rozpatrując ten test. Jeśli jest załamany, bo stracił pracę, nie ma pieniędzy lub nie miał szczęścia w miłości, odejmij od -1 do -3. Jeśli test się nie powiedzie, bohater stwierdzi, że braindance jest o wiele bardziej satysfakcjonujący niż normalne życie. Poczuje potrzebę ponownego podłączenia się. Czas, który może wytrzymać bez włączenia braindance'u wynosi tyle, ile trwała poprzednia sesja (czasu subiektywnego). Innymi słowy, jeśli bohater spędził godzinę, odtwarzając przygodówkę „Allec Ramstein" i przeżył tydzień fascynującego życia Alleca, może wytrzymać tydzień w rzeczywistym świecie bez kolejnej projekcji. Pod koniec tego okresu traci k6 punktów OP i zaczyna mieć halucynacje. Punkty OP zostają przywrócone, gdy znów podłączy się do braindance'u. Ponadto, za każdym razem, gdy bohater wyrzuci 1 na kostce w teście nałogu (niezależnie od tego, czy test ten się powiódł) traci jeden punkt człowieczeństwa, co odzwierciedla jego utratę zainteresowania światem rzeczywistym. W końcu EMP bohatera spada do 0 i staje się on cyberpsycholem (jeśli używał cybernetyki), traci zmysły (podobne do cyberpsychozy) lub instaluje system podtrzymywania życia i zapada w śpiączkę, w której jego mózg na stałe wchodzi do wirtualnej rzeczywistości.

Plotki o bogaczach, którzy od lat żyją wyłącznie w fantastycznych światach swego własnego pomysłu, są prawdopodobnie prawdziwe. Braindance'y wzmocnionych wrażeń zmysłowych, dostępne

tylko na czarnym rynku są bardziej uzależniające: ST do testu OP wynosi 10 do 15 zamiast 6. W każdym razie uzależnienie od braindance'u jest czymś, co trwa przez długi czas, a bohater może nawet sobie nie zdawać z niego sprawy.

Uzależnienie takie może zostać wyleczone przez psychologa. Utracone człowieczeństwo (tylko za braindance) wraca w tempie 1 punkt na miesiąc. Uzależnienie leczy się przez k6 miesięcy. Psychiatra kosztuje 1 000-3 000 euro miesięcznie.

☆ ☆ ☆

Producenci chipów przeżyć i wirtualnych rzeczywistości wyciągają korzyści z faktu, że mózg ludzki może przetwarzać informacje znacznie szybciej (do 500 razy) niż zazwyczaj to robi. Pod kontrolą każdego z tych chipów 1 minuta czasu rzeczywistego to 1-2 godziny czasu doświadczanego. 1 godzina to zazwyczaj tydzień, dzięki redukowaniu czasu snu i powtarzalnych doświadczeń (np. podróż).

Chipy braindance'u, które można zwykle kupić to „wakacje", „randki", „wizyty w teatrze", „przygody", „gwiazdy sportu" i prawie wszystkie inne doświadczenia, które ludzie mogą zechcieć przeżyć. Przez ostatni tydzień bestsellerem był chip Johnny'ego Silverhanda „Live in New York", w którym ty stajesz się sławnym rockmanem. Wirtualne rzeczywistości występują we wszystkich odmianach, które mogą wyobrazić sobie naćpani gracze. Rzeczywistości gościnne są rzadkie, a większość z nich oferuje ci przyjaciół, z którymi możesz porozmawiać.

Chipy otoczenia, wspomnień i rzeczywistości gościnne wykorzystują te same uzależnienia, co zwykłe chipy przeżyć i wirtualnej rzeczywistości, lecz działają bardziej subtelnie. Na przykład: Doreen Collins była sekretarką mającą raczej niesatysfakcjonujące życie osobiste. Uprzyjemniała sobie przerwy na lunch, odtwarzając chip wspomnień zawierający nagranie randki z ostatniego wieczoru. Po kilku miesiącach była już przekonana, że ma chłopaka imieniem Tony, który zabierał ją do drogich restauracji, tańczył z nią w najlepszych klubach i ogólnie był bardzo fajny. Rozumowo wiedziała, że Tony nie istnieje, lecz emocjonalnie nie była w stanie zaakceptować tego faktu. Denerwowało ją, bo „nigdy nie pamiętał o jej urodzinach". Panna Collins unikała nawet normalnych randek, gdyż zawsze miała Tony'ego. Choć ani razu nie obejrzała „prawdziwego" braindance'u, stała się prawdziwym nałogowcem, niezdolnym do normalnych kontaktów z innymi ludźmi i całkowicie przekonanym, że jej „chłopak" był gnojkiem, który powinien coś zrobić, by umocnić ich stosunek. Wreszcie, na żądanie firmy, zasięgnęła porady lekarskiej. Wyzdrowiała, lecz wciąż wierzy, że kiedyś miała kochanka o imieniu Tony, którego rzuciła, bo „był fajny, ale nie brał jej poważnie".

Prawdziwe niebezpieczeństwo braindance'u leży jednak nie w nałogu, lecz w nabytych reakcjach, które są nieprzystające do sytuacji w rzeczywistym świecie. Człowiek, który przeżył przygody *Andiego Zabójcy – Zielonego Bereta*, zaatakowany przez gang, często, zamiast oddać pieniądze i szybko się oddalić (bezpieczna i zdrowa reakcja), może spróbować zaatakować, korzystając z umiejętności walki Mr. Zabójcy – umiejętności, których po prostu nie posiada. Osoba, która spędziła mnóstwo czasu w wirtualnej rzeczywistości świata fantasy, zgromadziła tam bogactwo i zyskała władzę, może zdenerwować się, gdy będzie musiała zachowywać się uprzejmie w stosunku do swego szefa w rzeczywistym świecie – dobrze jest być królem, lecz nie jest dobrze być jednego dnia królem, a następnego – pachołkiem.



Czasami różnice pomiędzy nałogiem druciarstwa i braindance'u się trochę rozmywają – niektóre chipy braindance'u stosują jednocześnie bezpośrednie oddziaływanie na ośrodek przyjemności w mózgu. Zastosuj wówczas obie zasady, rzucając kośćmi oddzielnie.

Druciarstwo i braindance nie są nałogami, które mogą być dobrze odgrywane przez graczy. Druciarze najlepiej służą jako elementy intrygi (*wiedział za dużo – więc podłączyliśmy mu kabelek – jest żywy, ale nic już nie robi*). Gracze mogą musieć uratować druciarzy – lub mogą chcieć usunąć druty zainstalowane przez korporacje ze swych własnych głów (a myślałeś, że cybernetyka była za darmo, prawda?). Druciarze są po prostu zbyt zobojętniali na otaczający świat, by się dobrze sprawdzali w grze. Braindance we wszystkich swoich formach jest znacznie bardziej efektywnym narzędziem. Chipy przeżyć są rozrywką – bohaterowie mogą je produkować. Braindancer (czyli aktor, który zapisuje chip) może być niezwykłą osobą (patrz dodatek *Rockerboy*). Chip wspomnień może zawierać ważny szczegół – ale gracz musi go odtwarzać dopóty, dopóki nie zapamięta potrzebnej informacji. Gracze mogą również wytwarzać chipy wspomnień. Dobrze wykorzystane chipy otoczenia mogą nieźle namącić ludziom w głowach (*Taa, wieźli nas w ciężarówce do magazynu – czułem w pobliżu wodę – to tam, gdzie widzieliśmy morderstwo – taak, potrafiłbym zidentyfikować to miejsce*). Rzeczywistości gościnne, zaprogramowane z sadystycznym skrzywieniem, mogą sprawić, że zupełnie normalni ludzie będą się zachowywać całkowicie irracjonalnie (*Patrz! Tam, w tłumie! Ten facet ma bombę! Strzelaj!*) lub, co gorsza, że będą się oni zastanawiać, którzy z ich przyjaciół są prawdziwi, a którzy są halucynacjami wygenerowanymi przez komputer. Nie mamy nawet zamiaru przedstawiać wszystkich potencjalnych możliwości, które ma SI wykorzystująca braindance...

STREFA ŚMIERCI

MACIEK KOCUJ

Obcy przyszedł na fermę

Ta przygoda przeznaczona jest dla dowolnej grupy składającej się z od 3 do 6 osób. Mogą to być zarówno bohaterowie, którzy brali udział w poprzednich przygodach, jak i świeżo stworzone postacie. W tym scenariuszu bardzo istotne są rozgrywki psychologiczne między graczami. Dlatego Mistrz Gry musi wnikliwie przeczytać cały scenariusz i przyswoić sobie (najlepiej wypisać na kartce) wszystkie techniczne uwagi związane z jego prowadzeniem.

Streszczenie tego, co było

Jak powszechnie wiadomo planeta Ariadna od wielu lat blokowana jest przez krążące w jej pobliżu statki floty imperialnej. Mają one rozkaz zniszczyć każdy pojazd kosmiczny, który będzie próbował wydostać się z planety lub na niej wylądować. Poniższa historia rozpoczęła się w momencie, gdy w pobliżu pojawił się statek kosmiczny o dziwnej konstrukcji i nieznanym pochodzeniu. Nie odpowiadał na żadne sygnały z imperialnych krążowników i gdy zbliżył się do Ariadny, dowódca blokady wydał rozkaz zaatakowania intruza. Zanim obcy statek został zniszczony, oderwała się od niego niewielka kapsuła i zniknęła w atmosferze planety. Spadła na pogranicze Pasa Mutantów, 20 kilometrów od niewielkiej fermy hodowlanej. Na skutek awaryjnego lądowania, kapsuła uległa częściowemu zniszczeniu. Przeżył jednak pasażer – wysoce inteligentny przedstawiciel obcej rasy drapieżników. Rasa ta od dłuższego czasu prowadzi podbój kosmosu. Robi to na swój specyficzny sposób. Wysyła w różne strony statki ze swymi przedstawicielami. Podstawowym wyposażeniem takich jednostek są zarodki obcych i inkubatory, w których mają się one rozwinąć po dotarciu w odpowiednie miejsce. Awaryjne lądowanie kapsuły spowodowało, że została zniszczona większa część zarodków i cała aparatura techniczna. Obcy zabrał ocalałe zarodki i wyruszył na poszukiwanie zastępczego inkubatora. Miał duże szczęście. Trafił na fermę, gdzie znalazł potężne inkubatory genetyczne, w których obsługujący hodowlę ludzie umieszczają nowo narodzone zwierzęta, aby przyspieszyć ich osobniczy rozwój. Tylko od naszych bohaterów zależy, czy Ariadna padnie łupem krwiożerczych najeźdźców.

Streszczenie tego, co będzie

Prowadzone przez graczy postacie wyruszą w kierunku miejsca katastrofy dziwnego obiektu. Po drodze trafią na fermę wygrzeli, gdzie spotkają się z Sandrą Witchge. Nie będą mieli pojęcia, że nie jest ona człowiekiem. Kobieta o tym imieniu została zabita dzień wcześniej, podobnie jak inni, przebywający na fermie ludzie. Dokonał tego obcy, który prócz potężnej siły posiada zadziwiającą zdolność przybierania postaci swych ofiar. Chwilowo odgrywa rolę Sandry Witchge. Umieścił już ocalałe zarodki w inkubatorze genetycznym i odpowiednio ustawił całą aparaturę. Ma teraz kilkadziesiąt godzin wolnego zanim wylęgną się jego bracia i siostry. Dla rozrywki będzie chciał zabawić się z nowymi gośćmi. Wykorzystując sposobność zabije na osobności jednego z bohaterów, a następnie przybierze jego postać. Później, podczas drogi do miejsca upadku kapsuły, stopniowo zechce zabić pozostałych. Jeżeli gracze chcą przeżyć, muszą nie tylko pokonać obcego drapieżcę, ale i zapobiec rozwinięciu się zarodków.

Początek gry

W momencie rozpoczęcia przygody bohaterowie powinni znajdować się w jednej z rolniczych osad na pograniczu którejś Enklawy. Mogą zauważyć na niebie spadający obiekt lub zostać powiadomieni o tym przez miejscową ludność. Od razu zaczną krążyć pogłoski, że nie był to meteoryt, ale kapsuła ratunkowa jednego ze statków floty imperialnej, który rozbił się na orbicie. Jeżeli bohaterowie nie podejmą decyzji o wyprawie do miejsca upadku obiektu, to mogą zostać w tym celu wynajęci przez miejscowe władze. Otrzymają wtedy żywność na drogę i trochę sprzętu (licznik Geigera, kilka kostek paliwowych, plecaki). Nikt inny nie zechce raczej podjąć się tego typu misji, tym bardziej, że kapsuła spadła najprawdopodobniej przy samej granicy Pasa Mutantów.

Ferma wygrzeli

Miejsce, w którym wylądował obcy znajduje się 60 kilometrów od osady. Po dwóch dniach żmudnej wędrówki (zdołają w tym czasie przebyć około 40 kilometrów) oczom bohaterów ukaże się otoczona betonowym murem grupa budynków. Będzie stamtąd dochodził charakterystyczny, zwierzęcy zapach. W ten sposób cuchnąć mogą tylko wygrzele. Są to garbate, czworonożne stworzenia wielkości psa. Mają długą sierść i dużo smacznego mięsa. Ich pyski zakończone są długimi, charakterystycznymi ryjkami. Karmi się je przygotowywaną z roślin papką. W normalnych warunkach hodowla tych zwierząt jest nieopłacalna, gdyż mija kilkanaście lat nim młody wygrzel dorośnie na tyle, by móc zacząć się rozmnażać. Takie fermy jak ta mogą istnieć tylko dlatego, że znajdują się na nich przyspieszające rozwój osobniczy inkubatory genetyczne.

Pomieszczenia, w których hodowane są wygrzele znajdują się pod powierzchnią ziemi. Oddzielone są od siebie automatycznymi grodziami. W tych pomieszczeniach praktycznie niemożliwa jest łączność radiowa. Panuje tu bardzo jaskrawe, nieprzyjemne dla ludzkich oczu światło, które może zakłócać prawidłowe działanie przyrządów optycznych (na przykład wszczepów). Inkubator genetyczny znajduje się w centralnym pomieszczeniu, z którego prowadzą przejścia do wszystkich „zagród" wygrzeli. Na powierzchni ustawione są baterie słoneczne, niewielkie, słabo wyposażone laboratorium oraz dwa budynki, w których mieszka jedenaście osób obsługujących hodowlę. Całość otoczona jest betonowym murem wysokości 3,5 metra. Ogrodzony teren ma około 2 tys. metrów kwadratowych. Od strony północnej znajduje się solidna, otwierana automatycznie brama z umieszczonym na zewnątrz komunikatorem.

Bohaterowie zostaną powitani przez obcego, kryjącego się pod postacią Sandry Witchge. Kosmiczny drapieżca jest praktycznie nie do rozpoznania. Wykorzystuje on wygląd i pamięć swej ofiary, dzięki czemu jego zachowanie wydaje się zupełnie naturalne. Oczywiście, gdyby prowadzone przez graczy postacie zetknęły się wcześniej z tą kobietą miałyby szansę dostrzec jakieś różnice w jej

zachowaniu (na przykład to, że jako osoba tchórzliwa nie zostałaby nigdy sama na fermie). Niestety wszyscy spotykają ją po raz pierwszy.

Sandra Witchge jest (a raczej była) drobną, trzydziestoletnią kobietą o delikatnej, ładnej buzi. Ma krótkie, kręcone, jasne włosy i cichy, ale stanowczy głos. Jeżeli przybysze wyrażą zdziwienie, że przebywa sama na tak dużej fermie, odpowie, że pozostali pracownicy udali się na miejsce upadku meteorytu. Wyrazi też zaniepokojenie ich długą nieobecnością. Spróbuje nakłonić bohaterów do ruszenia ich śladem. Zanim jednak wyruszą oni w dalszą podróż poprosi jednego z przybyszów o pomoc przy uruchomieniu inkubatora genetycznego, wyjaśniając przy tym kilka podstawowych spraw związanych z hodowlą wygrzeli. Poprosi, aby poszła z nią tylko jedna osoba, gdyż większa liczba ludzi może rozdrażnić zwierzęta, a sama nie jest w stanie nad nimi zapanować.

Osoba, która uda się z Sandrą zostanie znienacka zaatakowana i zabita. Obcy przybierze postać uśmierconego bohatera i powróci po kilku minutach do pozostałych. Tu drobna uwaga techniczna dla Mistrza Gry: **nie należy z tym graczem wychodzić do innego pomieszczenia, ani przeprowadzać na osobności żadnych rozmów**. Będzie on w dalszym ciągu przekonany, że prowadzi swą postać i nic specjalnego mu się nie przydarzyło.

Jest to kluczowy moment scenariusza. Od tego, czy Mistrzowi Gry uda się przeprowadzić bez przeszkód podmianę, zależy dalszy ciąg przygody. Musi to zrobić, nie wzbudzając w graczach żadnych podejrzeń.

Mogą tu wystąpić pewne komplikacje. Jeżeli żaden z graczy nie zechce udać się z Sandrą lub zrobi to ktoś zbytnio zcyborgizowany, obcy nie zdecyduje się zaatakować na terenie fermy, ale zapoluje kilka godzin później (po zmierzchu), podczas gdy bohaterowie będą odpoczywać wśród skał. Starannie dobierze sobie wtedy odpowiednią ofiarę. Również w takim przypadku żaden z graczy nie może się o niczym dowiedzieć. Mistrz Gry musi zrobić wszystko potajemnie. Jeżeli natomiast mimo nalegań fałszywej Sandry zechce z nią pójść dwóch bohaterów, wróci tylko jeden (oczywiście będzie to upodobniony do niego obcy) i powie, że inni zostali stratowani przez rozszalałe wygrzele. Obcy uprzednio spreparuje wszystko i pokaże pozostałym zmasakrowane ciała, łącznie ze zwłokami Sandry Witchge, które ukrył wcześniej koło inkubatora.

Miejmy nadzieję, że gracze nie będą sprawiać takich kłopotów i obcy bez przeszkód przeprowadzi swój plan. Dla porządku dodam tylko, że przybysz nie potrzebuje niczyjej pomocy przy włączaniu inkubatora genetycznego. Jego prośba jest więc tylko pretekstem mającym na celu rozdzielenie grupy.

Porzucony transporter

Obcy, po zabiciu wszystkich ludzi na terenie hodowli, umieścił ich ciała (oprócz zwłok Sandry Witchge) w należącym do fermy niewielkim transporterze. Aby zatrzeć ślady, porzucił i uszkodził pojazd kilka kilometrów od zabudowań.

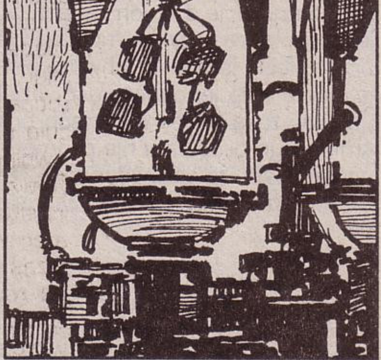
Po paru godzinach dalszej wędrówki bohaterowie natkną się na stojący między skałami transporter opancerzony. Jeżeli postanowią go zbadać, dokonają strasznego odkrycia. Znajdą w jego wnętrzu dziesięć porozrywanych ciał. Dość łatwo zorientują się, że pojazd pochodzi z fermy wygrzeli, a zabici ludzie są pracownikami hodowli. Ich ciała zostały rozprute i wypatroszone. Wszyscy mają roztrzaskane czaszki i wydłubane oczy. Najdziwniejsze jest jednak to, że nic nie zginęło. W dalszym ciągu znajduje się przy nich cenny sprzęt (automed, broń ręczna, żywność). Powinno to dać graczom sporo do myślenia.

Zagadkowa kapsuła

Po dotarciu na miejsce awaryjnego lądowania kapsuły, bohaterowie znajdą niewielki, świeży krater, a na jego dnie spłaszczoną, metalową kulę. Licznik Geigera wykaże niewielki wzrost promieniowania, może być to jednak spowodowane bliskością Pasa Mutantów. Właz prowadzący do środka szalupy ratunkowej jest otwarty. Wnętrze kapsuły znajduje się w opłakanym stanie. Wszędzie zwisają zwoje pourywanych kabli i przewodów, bardzo łatwo jest się nadziać na pogięte blachy zniszczonych urządzeń. Większość rzeczy do niczego się nie nadaje. Aby wykorzystać nieliczne, ocalałe części, będące wytworem obcej technologii, trzeba przeprowadzić ich wnikliwe badania. Tego typu szczątki mają w zasadzie wartość kolekcjonerską.

Bohaterowie natkną się we wnętrzu pojazdu na kontenery ze zniszczonymi, szklanymi pojemnikami. Znajdują się w nich martwe zarodki jakiejś obcej formy życia. W kontenerach można zauważyć brak sześciu pojemników. Nigdzie nie widać też śladów świadczących o tym, że uległy zniszczeniu. W centralnej części kapsuły zamocowany jest fotel o dość nietypowych kształtach. Przetrwał on w prawie nienaruszonym stanie. Jeżeli ktoś znający się na technice zbada dokładniej zniszczone urządzenia ma szansę zorientować się, że największe z nich to najprawdopodobniej jakiś rodzaj inkubatora.

W tym miejscu rozpoczyna się kulminacyjna część przygody. Mistrz Gry powinien dać grupie kilka minut na wyciągnięcie jakichś wniosków, a następnie porozmawiać na osobności z graczem, którego postać została wcześniej zabita przez obcego. Prowadzący grę w dalszym ciągu nie powiadamia go kim jest naprawdę kierowany przez niego bohater, a jedynie sugeruje, że któryś z pozostałych bohaterów zachowuje się bardzo dziwnie (zupełnie tak, jakby coś obcego przybrało jego kształty). Dzięki takiemu manewrowi gracz zacznie nieświadomie realizować plan obcego, czyli podburzać jednych przeciw drugim. Dobrze by było, gdyby przez kilka następnych minut Mistrz Gry nie ingerował w wydarzenia. Dopiero po upływie tego czasu, gdy gracze będą gubić się w domysłach i zacznie być może dochodzić do pierwszych utarczek, prowadzący rozgrywkę powinien przystąpić do działania. Musi poinformować na osobności każdego z graczy (oprócz tego, z którym rozmawiał już wcześniej), kto tak naprawdę zachowuje się i wygląda dość dziwnie. Obca istota po prostu przeceniła swoje siły. Okazało się, że jej kamuflaż nie jest idealny. Teraz, gdy wszyscy członkowie



grupy zaczną zwracać na siebie baczniejszą uwagę, dostrzegą bez trudu pewne różnice w zachowaniu i wyglądzie u osoby, pod którą podszywa się obcy. Jak było powiedziane wcześniej, dowiedzą się o tym wszyscy, oprócz gracza, który prowadzi nie będącego już sobą bohatera. Członkowie grupy powinni teraz porozumieć się za plecami podejrzanego i ustalić jakąś wspólną taktykę.

Dalszy bieg wypadków zależy od tego, jak sprawnie będą działać gracze. Jeżeli dobrze skoordynują swe poczynania i wykorzystają atut zaskoczenia, są w stanie uśmiercić obcego bez większych problemów. Jeśli jednak tego nie zrobią czeka ich strasznie niebezpieczna walka. Mistrz Gry musi wyłapać moment, w którym planujący akcję bohaterowie zdradzą się przed obcym swymi podejrzeniami lub dziwnym zachowaniem. Od tej chwili prowadzący rozgrywkę przejmie kontrolę nad (do tej pory nieświadomie prowadzonym przez gracza) obcym. Kosmiczny drapieżca przybierze swoje prawdziwe kształty (patrz opis stwora umieszczony pod koniec scenariusza). Gwałtownie zedrze z siebie krępujące mu ruch ubranie. Będzie miał już teraz swoje własne współczynniki (dopóki ukrywał się pod postacią gracza, posiadał takie jak on charakterystyki). Prócz tego może atakować w swój naturalny sposób lub użyć broni należącej do ekwipunku zabitego wcześniej bohatera. Obcy nie wycofa się z walki i bił się będzie aż do śmierci. Chce w ten sposób jak najdłużej zatrzymać bohaterów, by nie zdążyli zniszczyć znajdujących się w inkubatorze genetycznym zarodków.

Powrót na fermę

Jeżeli jacyś bohaterowie pozostaną jeszcze przy życiu, będą zapewne wracać tą samą drogą. Być może nie wpadli jeszcze na to, że obcy umieścił przywiezione z sobą zarodki na fermie wygrzeli. Gdy grupa znajdzie się już w pobliżu zabudowań hodowli, usłyszy charakterystyczne buczenie inkubatora genetycznego. To powinno do końca rozjaśnić ich umysły.

Jeżeli się zbytnio nie spieszyli, to czeka ich walka z sześcioma obcymi drapieżcami i z oszalałymi z głodu wygrzelami (już przez dłuższy czas nikt ich nie karmił). Oczywiście zawsze mogą spróbować się wycofać, ale nigdy nie wiadomo, jak daleko zdołają uciec przed krwiożerczymi przybyszami z gwiazd.

Opis obcego

Jest to dwumetrowy stwór humanoidalny, który porusza się głównie w pozycji wyprostowanej. W trakcie walki potrafi przemieszczać się z bardzo dużą szybkością wykorzystując do tego wszystkie cztery kończyny. Ma potężnie umięśnione nogi, dzięki czemu może poruszać się wielkimi skokami. Każdą czynność ułatwia mu fakt, że Ariadna ma nieco mniejsze przyciąganie niż jego rodzima planeta. Ma chropowatą skórę o granatowym odcieniu. Jego palce zakończone są długimi pazurami. Jednak najbardziej rzucają się w oczy duże, wysunięte do przodu szczęki o niesamowicie ostrych zębach. Posiada specjalną umiejętność, która pozwala mu na przybranie kształtów zabitej przez siebie istoty. W chwili śmierci ofiary obcy wchłania w siebie całą jej osobowość, dzięki czemu może później udawać taką istotę w sposób prawie idealny. Umysł kosmicznego drapieżcy nie gromadzi w sobie wchłoniętych osobowości, zawsze zapamiętuje tylko najnowszą z nich. Dlatego obcy może podszywać się tylko pod swoją ostatnią ofiarę.

Obcy poluje na ludzi dla przyjemności. Dużo bardziej smakują mu wygrzele, którymi żywi się od czasu, gdy trafił na fermę. Atakując w swój naturalny sposób rzuca się po kolei na każdego przeciwnika. Jeżeli walka rozgrywa się na niewielkiej przestrzeni, to jego używający broni palnej przeciwnicy mogą łatwo trafiać w siebie nawzajem. Dzieje się tak, gdyż drapieżca porusza się niezwykle szybko i nie sposób przewidzieć, jaki będzie jego następny ruch.

Współczynniki obcego:
prędkość 20 m/sek.; siła wysoka ###; zwinność bardzo wysoka #####; ego przeciętne ##; wykształcenie wysokie ####; spostrzegawczość wspaniała ##; sprawność techniczna dobra #.

Umiejętności Sandry Witchge, które posiada obcy, gdy przebywa pod jej postacią: znajomość VR dobra #; biologia ##; strzelanie #; znajomość Pasa Mutantów #.

Współczynniki obcych, którzy rozwinęli się w inkubatorze genetycznym: prędkość 15m/sek.; siła przeciętna ##; zwinność wysoka ###; ego przeciętne ##; wykształcenie bardzo słabe %; spostrzegawczość wspaniała ##; sprawność techniczna słaba $.

Zakończenie przygody

Jeżeli bohaterowie zbyt łatwo i szybko poradzą sobie z zadaniem, Mistrz Gry może wprowadzić bandę mutantów, która w najmniej spodziewanym momencie spróbuje zdobyć fermę wygrzeli lub kapsułę ratunkową. Wszystko dzieje się przecież w pobliżu Pasa. Prócz tego prowadzący rozgrywkę może założyć, że jeden lub dwóch obcych (na przykład samiec i samica) nie podejmie walki z bohaterami i ucieknie z fermy. Kierowane przez graczy postacie mogą podążyć ich śladem i zmierzyć się z nimi na terenie którejś z Enklaw. Jest to oczywiście pomysł na następną przygodę, trzeba jedynie dodać do tego jakąś interesującą intrygę (na przykład: obcy chcą przejąć władzę w Enklawie i starają się zabić wysoko postawione osobistości, aby działając pod ich postaciami doprowadzić do chaosu).



Wielki Konkurs! Wielki Konkurs! Wielki Konkurs!

W trzech kolejnych numerach „Magii i Miecza" (21, 22, 23) ukazały się pytania konkursowe, tabele odpowiedzi i kupony. Każdy z Was może w konkursie wystartować dwukrotnie – raz jako pojedynczy znawca role playing, a raz jako członek rolplejowej grupy. Wyniki konkursu podamy w numerze grudniowym, a w przypadku szczególnie dużej liczby odpowiedzi, w styczniowym.

KONKURS INDYWIDUALNY

Wytnij i wypełnij tabele odpowiedzi, przyślij je pod adresem redakcji. Pamiętajcie, aby pisać czytelnie i nie zapomnieć podać swojego adresu. Nagroda zostanie rozlosowana między wszystkie osoby, które właściwie odpowiedzą na największą liczbę pytań. A więc, jeśli otrzymamy kartki z trzydziestką poprawnych odpowiedzi, nagrodę rozlosujemy między nie. Jeśli nie przyjdzie żadna kartka z kompletem celnych trafień, to nagrodę rozlosujemy między osoby, które odpowiedziały na 29 pytań. I tak dalej.

Nagroda w konkursie indywidualnym to:

– komplet podręczników podstawowych do wszystkich gier firmy „Mag", które ukazały się do tej pory lub ukażą się do końca roku 1995. A więc: ;„Warhammer", „Oko Yrrhedesa", „Kryształy Czasu", „Zew Cthulhu", „Władca Pierścieni", „Śródziemie", „War Zone";
– gra karciana „DoomTrooper", zestaw podstawowy i 3 bustery;
– prenumerata pisma „Magia i Miecz", „Labirynt", „Taktyka i Strategia" na rok 1996.

KONKURS ZESPOŁOWY

W konkursie tym mogą wziąć udział grupy i kluby składające się co najmniej z pięciu osób. Oprócz tabel odpowiedzi (po jednej z każdego numeru) należy również przysyłać, naklejone na kartki, kolorowe kupony wycięte z narożnika tylnej okładki „Magii i Miecza". Aby zgłoszenie zostało rozpatrzone w kategorii grupowej, w kopercie musi się znaleźć minimalnie po pięć kuponów z trzech kolejnych numerów „Magii i Miecza" (a więc w sumie piętnaście).

W tej kategorii zostaną przyznane dwie równorzędne nagrody, zestaw wszystkich produktów Wydawnictwa Mag z roku 1995, a więc:

– podstawowe podręczniki i rozszerzenia do gier „Warhammer", „Kryształy Czasu", „Oko Yrrhedesa", „Zew Cthulhu", „Władca Pierścieni", „Śródziemie", „War Zone";
– gra karciana „DoomTrooper", zestaw podstawowy i 10 busterów;
– prenumerata pisma „Magia i Miecz", „Labirynt", „Taktyka i Strategia" na rok 1996;
– książki beletrystyczne związane ze światem gry „Warhammer", „Battletech" i inne;
– gry wojenne.

Pierwszy taki zestaw rozlosujemy między zgłoszenia o największej liczbie poprawnych trafień (patrz opis konkursu indywidualnego).

Drugi taki zestaw otrzyma zgłoszenie o największej ilości wklejonych kuponów. W przypadku kilku takich samych zgłoszeń, zwycięzcę wskaże losowanie. **Uwaga:** w zgłoszeniu musi się znaleźć przynajmniej po pięć kuponów z trzech kolejnych numerów „Magii i Miecza", natomiast nie musi ich być dokładnie po tyle samo (na przykład, można przysłać 5 kuponów z numeru 21., 8 z 22. i 13 z 23., czyli w sumie 26). Prosimy, abyście naklejali je na kartkach w równych rzędach, po 20 na arkuszu A4. To zdecydowanie ułatwi nam kontrolę i przyśpieszy ogłoszenie wyników.

Zgłoszenie grupowe (proszę podać imię, nazwisko, adres przynajmniej pięciu osób) 1. ....

2. .... 3. .... 4. ....

5. .... Do odebrania nagrody upoważniamy osobę podaną poniżej

Odciąć przy zgłoszeniu indywidualnym.

KONKURS „MAGII i MIECZA"

Karta odpowiedzi, nr 23.

Imię, nazwisko: ....

Adres: ....

Telefon: ....

1. Jakie imię nosiła miłość hrabiego Strahda von Zarovich? ....
2. Jaką nazwę nosi kraina, w której toczy się akcja dodatku do AD&D o nazwie **Al-Qadim**? ....
3. Najsłynniejszy szkocki Fianna to: ....
4. *Śmierć to dopiero początek*. Jest to podtytuł jednej z gier RPG. Jak brzmi jej nazwa? ....
5. Jaki był literacki pierwowzór dr van Richtena? ....
6. Jak nazywało się miasto, na którego miejscu powstał Altdorf? ....
7. System, w którym bohaterowie są postaciami innej gry fabularnej, to: ....
8. Jak nazywa się syn Caramona, który został czarodziejem? ....
9. Akcja ilu gier komputerowych rozgrywa się w mrocznym świecie Ravenloft? ....
10. Ile korporacji występuje w grzez Żołnierz Zagłady? ....

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Kupon sprzedaży wysyłkowej – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują.
Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od płaconej sumy!

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM5, MIM6, MIM7, MIM8, MIM9, MIM10, MIM11, MIM12, MIM13, MIM14, MIM15, MIM16, MIM17, MIM18, MIM19-20, MIM21, MIM22
Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-21
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP24 Prenumerata półroczna od numeru 24 do numeru 29
Cena: 21 zł (210 000 zł)
PK24 Prenumerata kwartalna od numeru 24 do numeru 26
Cena: 10 zł 50 gr (105 000 zł)

Dodatek „Labirynt"

LB1 **Labirynt nr 1**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)
LB2 **Labirynt nr 2**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)
LB3 **Labirynt nr 3**
(128 stron, scenariusze do WFRP, KC, ZC, CP2020, WP)
Termin wydania: grudzień '95 / styczeń '96
Cena: 8 zł 50 gr (85 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia"

TIS1 **TiS nr 1**
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)
TIS2 **TiS nr 2 (48 stron)**
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)
TIS3 **TiS nr 3 (48 stron)**
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)0

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna **WFRP** – podręcznik podstawowy
Cena: 49 zł 50 gr (495 000 zł)
WHBOH **Galeria bohaterów**
Cena: 15 zł (150 000 zł)
WHKWT **Księga wiedzy tajemnej**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
WHLCZ **Liczmistrz**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
WHPOT **Potępieniec**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
WHWEW **Wewnętrzny wróg**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000zł)
WHCBO **Cienie nad Bogenhafen**
Termin wydania: grudzień'95/styczeń'96 Cena: 16 zł 50 gr (165 000zł)

Zbiory opowiadań i powieści ze świata Warhammera

BEJEW **Jeźdźcy wilków**
Cena: 9.90 zł (99 000 zł)
BEPRK **Pragnienie krwi**
Cena: 9 zł (99 000 zł)
BEKON **Konrad**
I część trylogii
Termin wydania: styczeń/luty '96 Cena: 9 zł (90 000 zł)
BEDRA **Drachenfels**
Powieść
Termin wydania: grudzień '95 Cena: 9 zł (90 000 zł)

c.d.na następnej stronie

Odcinek dla banku

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla wpłacającego

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla posiadacza rachunku

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla poczty

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10

BŚK O/Warszawa, filia Belwederska

310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

zł..........

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10

BŚK O/Warszawa, filia Belwederska

310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

zł..........

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10

BŚK O/Warszawa, filia Belwederska

310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

zł..........

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ....

słownie ....

wpłacający ....

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10

BŚK O/Warszawa, filia Belwederska

310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

zł..........

podpis przyjmującego

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna **„Władca Pierścieni"** (Lord of the Rings) (pudełko) Cena: 44 zł (440 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna **„Śródziemie"** (MERP) Termin wydania: styczeń '96 Cena: 37 zł (370 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna **„Zew Cthulhu"** (Call of Cthulhu) Cena: 59 zł (590 000 zł)

Kryształy Czasu

KCRPG Gra fabularna **„Kryształy Czasu"** Termin wydania: styczeń/luty '95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper" Cena: 16 zł 90 gr (169 000 zł)

DTDOD „DoomTrooper" zestaw dodatkowy Cena: 5 zł (50 000 zł)

Gry wojenne

PIOTR **Piotrków 1939** (pudełko) Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

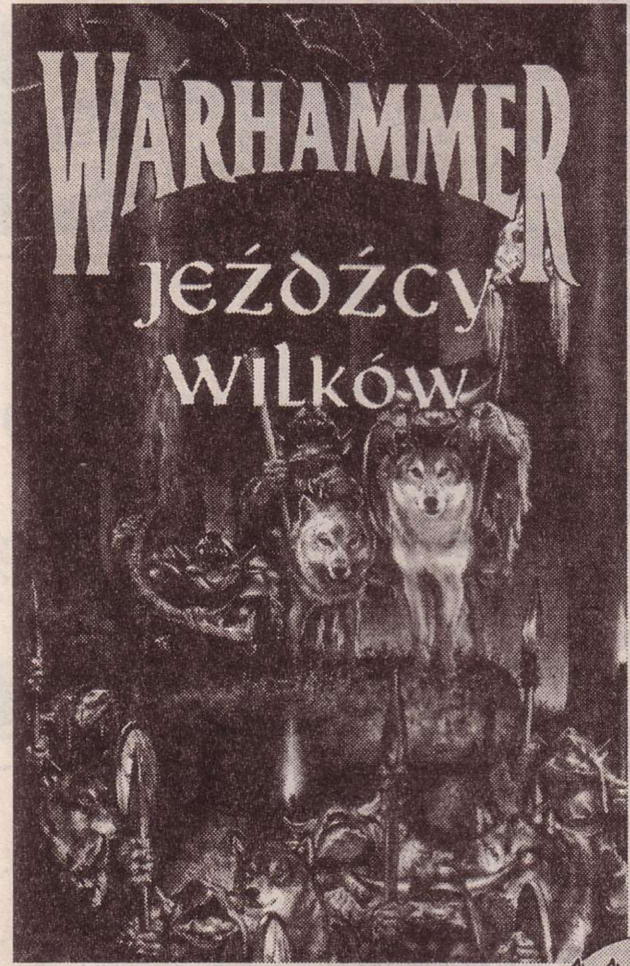
BATTLE **Battle 1943-45:** Zasady zebrane wraz z mapami. Termin wydania: listopad '95 Cena: 10 zł (100 000 zł)

HAN **Hannibal** Cena: 13 zł 50 gr (135 000 zł)

UWAGA: Wszystkie ceny są aktualne tylko do 30.11.1995 r.

Nowa seria MAGa.

Co miesiąc kolejny tytuł.



WARHAMMER™

Druga antologia opowiadań
ze świata Warhammera

Pragnienie krwi

MAG

GRY BATALISTYCZNE
w ciągłej sprzedaży
sklep papierniczo-zabawkarski
ul. Franciszkańska 95
Łódź

„GUFFO"
zapraszamy fanów RPG
- warhammer
- figurki i kostki
- AD&D
- gry strategiczne

ul. Orzeszkowej 1, tel. 117-26-46
TYCHY

THRUD BARBARZYŃCA



THRUD BARBARZYŃCA



THRUDZIĆ SIĘ, CZY NIE THRUDZIĆ, OTO JEST PYTANIE?!

MAGIA KART

GRZEGORZ ZIELIŃSKI

Z poprzednich artykułów dowiedzieliście się, co to są gry karciane i poznaliście kilka z nich. Teraz przyszła kolej na coś bardziej konkretnego – konstruowanie talii. Jest to bodajże najważniejsza czynność związana z grami tego typu. Od tego, czy twoja talia jest dobrze dostrojona, będą zależały twoje wygrane. Umiejętność odpowiedniego wykorzystywania kart w czasie rozgrywki także wpływa na jej wynik. Jednak jeśli źle przygotujesz talię, najczęściej będziesz dostawał na rękę karty, które choć pojedynczo mogą być nawet całkiem dobre, nie można ich wykorzystać w połączeniu. Oczywiście, elementu losowego nie da się wyeliminować całkowicie. Zadanie, jakie trzeba sobie wyznaczyć, polega na takim doborze kart w talii, by możliwie najbardziej zwiększyć szansę wystąpienia korzystnego rozkładu kart na ręce.

Istnieje też inny powód, dla którego trzeba budować własne talie. Gdy zaczynasz grać w jakiś system karciany, możesz używać wszystkich swoich kart. Lecz po pewnym czasie twoja kolekcja może przekroczyć 100 czy 200 sztuk – gra nimi wszystkimi staje się wręcz niemożliwa (choć słyszałem o człowieku, którego talia liczyła ponad tysiąc kart).

Kiedy odpowiedzieliśmy sobie na pytanie *dlaczego*, pozostaje już tylko się zastanowić, *jak* to zrobić. Na początku wyda się to trudne z dwóch powodów. Po pierwsze, wasze kolekcje będą stosunkowo niewielkie, przez co wybór kart – ograniczony, a po drugie, nie poznacie jeszcze wszystkich niuansów gry. Jednak po pewnym czasie wystarczy, że zobaczycie nową kartę, a już będziecie wiedzieli z jakimi innymi najlepiej ją wykorzystać, aby uzyskać maksymalne efekty.

Teraz, kiedy zapoznaliśmy się z teoretycznymi założeniami, czas przejść do konkretów. Mam nadzieję, że kiedy będziecie czytać ten artykuł, **Żołnierz Zagłady** trafi już do naszych sklepów. Właśnie z tego powodu postaram się pokazać sposób budowy talii na przykładzie tego systemu. Większość schematów można zastosować w innych grach, wystarczy tylko zmienić sposoby wcielania ich w życie.

Konstruowanie talii można rozpocząć na dwa sposoby. Można mierzyć zamiary podług sił – przyjrzeć się swojej kolekcji i zastanowić się, co można z niej sklecić. Można też mierzyć siły na zamiary – wymyśleć sobie talię swoich marzeń i postarać się skompletować karty potrzebne do jej stworzenia. Tę drugą opcję szczególnie polecam graczom doświadczonym, którzy, choćby z widzenia, znają wiele kart.

Jak już nieraz mówiliśmy i jak na pewno sami zauważyliście, są karty lepsze i gorsze. Dzieje się tak nawet wśród kart o takiej samej częstości spotykania. Nie wkładaj jednak do talii kart tylko dlatego, że są mocne. Znacznie ważniejsze jest to, czy pasują do innych. Nic ci nie przyjdzie z *Kosy Semai* (broń, +4 do **WW** i **S**), jeżeli nie masz żadnego bądź masz jedynie jednego mogącego jej używać legionistę ciemności. W takim wypadku ta karta ekwipunku, choć sama w sobie jest znakomita, zajmuje jedynie miejsce w twojej talii. Innym przykładem mogą tu być karty Sztuki. *Eksplozja* (Telekineza, +5 do **WW** i **S** za każde **3A**) jest wyraźnie lepsza od *Błyskawicy* (Żywioły, +2 do **S** za każde **2A**), jednak jeśli twoi wojownicy potrafią używać Sztuki Żywiołów, a nie Telekinezy, to do swojej talii powinieneś włączyć teoretycznie słabszą *Błyskawicę*.

Będziesz również musiał się pogodzić z faktem, że w talii nie zmieści się wszystko, co byś chciał do niej włożyć. Na początku sytuacja może wyglądać całkiem na odwrót, będziesz miał kłopoty z wybraniem aż 60 pasujących do siebie i niezłych kart. Jednak później konieczność ograniczenia się do 60 kart może przysparzać wielu kłopotów. Nie bez powodu powtarzam tę liczbę. Oto kolejna zasada, którą dobrze jest stosować – im talia mniejsza, tym lepsza. Pamiętaj, że możesz w niej umieścić najwyżej 5 egzemplarzy tej samej karty. Im większa będzie twoja talia, tym mniejsze prawdopodobieństwo wyciągnięcia kart, na których ci najbardziej zależy.

Tutaj nasuwa się pytanie. Po co wkładać do talii więcej niż jedną kartę tego samego rodzaju, a już szczególnie Bohaterów, jeśli i tak można w danej chwili używać tylko jednego? Odpowiedź jest prosta, jeżeli w talii masz tylko jednego *Tatsu* (Bohater Mishimy) jest całkiem prawdopodobne, że w danej rozgrywce go nie wyciągniesz, natomiast kiedy masz ich pięciu, szansa wylosowania tej karty na samym początku rozgrywki jest znacząca. Pozostałe egzemplarze też nie muszą się zmarnować, bowiem gdy pierwszy *Tatsu* zostanie wyeliminowany, możesz zawsze wprowadzić następnego.

Kolejnym elementem, ważnym w kreacji talii jest fakt, że niektóre karty działają w połączeniu ze sobą znacznie lepiej niż użyte osobno. Przykłady takich układów możecie zobaczyć na sąsiedniej stronie. Najczęściej bazują one na tym, że pewne karty pozwalają wyeliminować słabe punkty innych. Bardzo dobrym na to przykładem jest układ *Rakieta-Morderca*.

Istotne jest także wyspecjalizowanie swojej talii. Zapobiega to nieprzyjemnym sytuacjom, gdy na przykład na stole masz tylko Żołnierzy Zagłady, a w ręku same Dary Mrocznej Harmonii. Można skupić się na Mrocznym Legionie, na Kartelu, czy też na jakiejś pojedynczej megakorporacji. Oczywiście nie należy przesadzać ze specjalizacją, bo może się okazać, że przeciwnik dzięki temu może uzyskać zwycięstwo przy pomocy jednej karty.

Gdy już uda wam się skonstruować talię, pozostaje sprawdzić, czy jest ona dobra. Można to zrobić tylko w jeden sposób – grając. Nie zniechęcaj się, jeżeli przegrasz pierwszą grę, może to być tylko pech. Jednak jeśli okaże się, że przegrywasz stale, możesz zrobić tylko jedno – przerobić talię. I tak do skutku, a nawet jeszcze dłużej.

UKŁADY KART DOOM TROOPER

1 DŁUUUGA TURA

- INICJATYWA
- INSPIRACJA
- ŻĄDZA KRWI
- BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ

Tura jest dla ciebie za krótka. Brakuje ci ataków. Można temu zaradzić. *INSPIRACJA* da ci 3 dodatkowe, nie związane z walką akcje, a na dodatkowe ataki pozwolą ci *INSPIRACJA* i *ŻĄDZA KRWI*. Ideałem byłoby zwieńczenie tej operacji zagraniem *BEZLITOSNEJ EFEKTYWNOŚCI*, ale nawet i bez tego przeciwnicy przez dłuższy czas nie będą mieli nic do roboty, poza zdejmowaniem martwych wojowników.



2 RAKIETA - MORDERCA

- ATAK Z ZASKOCZENIA
- ZASADZKA
- RAKIETA

RAKIETA jest bardzo dobrą kartą, niestety jednorazowego użytku. Jednak i na to znajdzie się sposób. Wystarczy użyć *ATAKU Z ZASKOCZENIA*, gdy atakujesz lub *ZASADZKI*, gdy się bronisz. Jeżeli wojownik przeciwnika ma pancerz mniejszy niż 11, twoja *RAKIETA* spokojnie powróci do bazy.



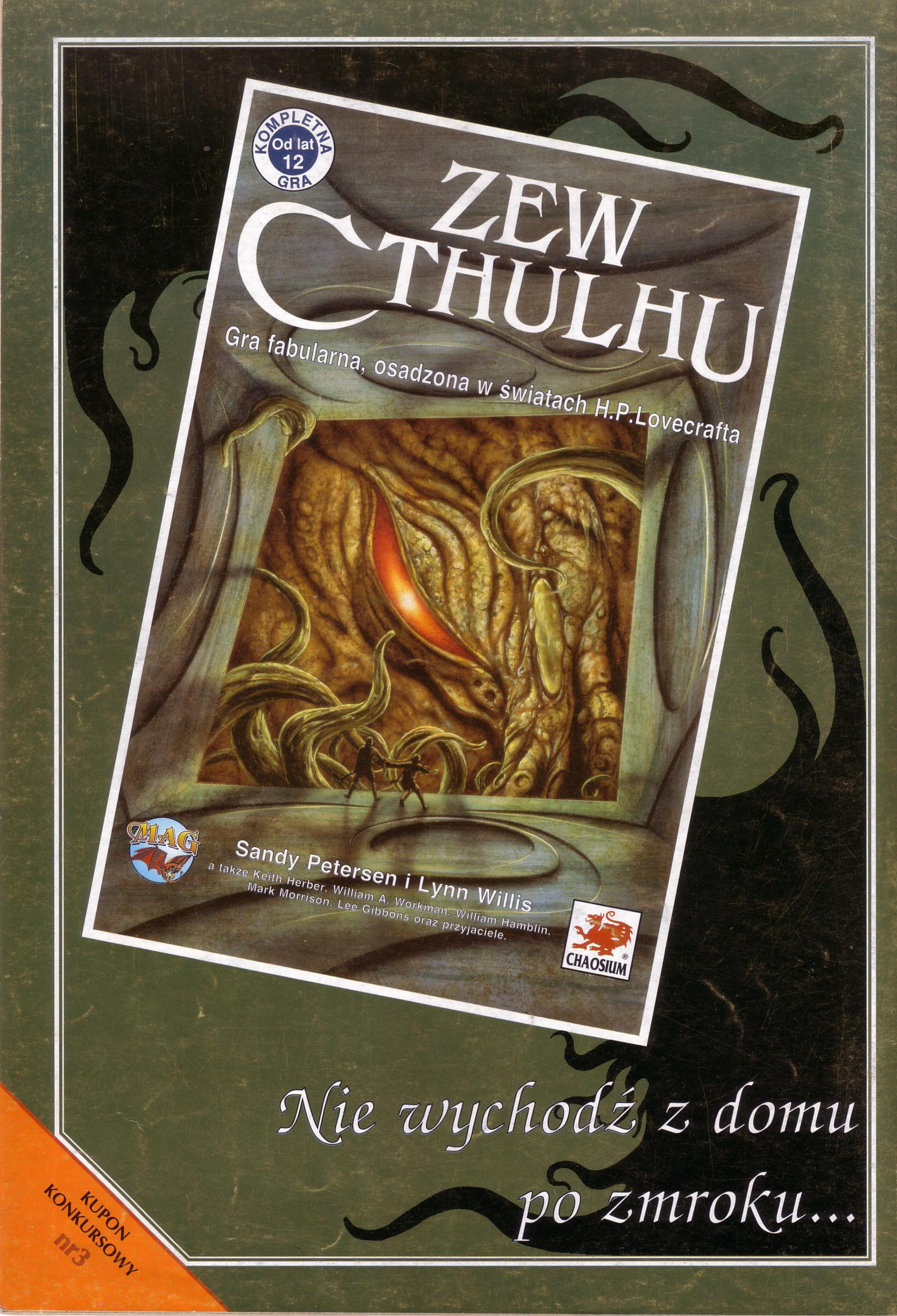
3 KAMIKAZE ZWYCIĘSTWA

- PRZENOŚNA MINA
- SAMOBÓJCZA MISJA

ewentualnie
- ZABÓJSTWO
- ZGŁADZENIE TCHÓRZA

Masz rannego wojownika, którego przeciwnik może zabić w następnej rundzie. Lepiej zrobić to samemu. Zleć mu *SAMOBÓJCZĄ MISJĘ*, wyposaż w *PRZENOŚNĄ MINĘ* i zaatakuj najpotężniejszego wojownika na stole. Jeżeli uda ci się zlecić rannemu jeszcze jedną misję typu *ZABÓJSTWO* lub *ZGŁADZENIE TCHÓRZA*, to najpewniej więcej punktów zwycięstwa nie będzie ci już potrzebne.




KOMPLETNA GRA
Od lat 12
ZEW CTHULHU
Gra fabularna, osadzona w światach H.P.Lovecrafta
MAG
Sandy Petersen i Lynn Willis
a także Keith Herber, William A. Workman, William Hamblin,
Mark Morrison, Lee Gibbons oraz przyjaciele.
CHAOSIUM
Nie wychodź z domu
po zmroku...
KUPON KONKURSOWY nr3